Nintendo Switch · eShop · Retro

07/21 · Ausgabe 291 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 07

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

SPECIAL

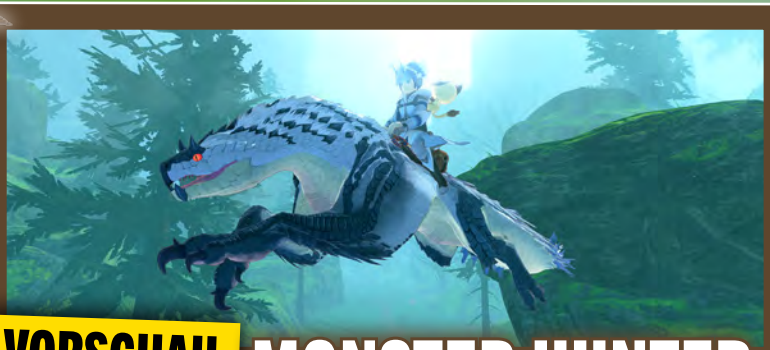
Die magische ZELDA-FORMEL

So funktioniert The Legend of Zelda: Wir analysieren, was Links Abenteuer auszeichnet und mit welchen Zutaten Nintendos Hit-Serie Spieler auf der ganzen Welt verzaubert!

SPECIAL

DIE GESCHICHTE DER POKÉMON-REMAKES

Die Neuauflagen im Wandel der Zeit: Welche waren gut, welche schlecht?



VORSCHAU

MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

Bald beginnt eine neue Jagd auf Monster – alles zum heißersehnten Rollenspiel!

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Eine Ära geht zu Ende! Zumindest ein bisschen – Johannes kümmert sich nämlich ab sofort im Verlag um die Social-Media-Betreuung und wird euch deshalb im Heft nicht mehr ganz so oft begegnen. Aber den Team-Seiten-Beitrag und natürlich die Mitwirkung am Nintendo-Podcast lässt er sich nicht nehmen. Es ist also kein ganzer Abschied, zum Glück! Und weil mit einem Mann weniger das Heft schwierig zu stemmen wäre, heißen wir im gleichem Atemzug einen neuen Kollegen willkommen: Stefan Wilhelm! Treue Leser kennen den Volontär sicher noch von seinem Praktikum Anfang des Jahres, wo er schon einige wunderbare Texte für die N-ZONE und andere Magazine aus dem Haus verfasst hat. Jetzt also bereichert Stefan das Team als fester Bestandteil und übernimmt die Aufgaben, die seit Jahren in den Händen von Johannes lagen, sprich die Community-Seiten, die Leserbriefe, Tests, Vorschauen und noch einiges mehr hinter den Kulissen. Wir freuen uns, ein neues Gesicht begrüßen zu können und doch nicht ganz auf Johannes verzichten zu müssen. Herzlich willkommen in der N-ZONE-Familie!

Genug Interna, jetzt geht‘s um Spiele. Zum Beispiel um The Legend of Zelda! Wir fanden, dass Link im Zelda-Jubiläumsjahr bislang noch nicht genug im Mittelpunkt der N-ZONE stand und haben die Ärmel hochgekrempelt, um im Special der magischen Zelda-Formel auf den Grund zu gehen. Warum ist die Reihe so gelungen, wieso scheinen die Spiele so unterschiedlich, aber doch wie aus einem Guss? Ebenfalls investigativ sind wir beim Thema Pokémon unterwegs, wir widmen uns im Report der Geschichte aller Serien-Remakes, was wieso geändert wurde, und was das für die Neuauflagen der Perl- und Diamant-Editionen bedeutet. Eine N-ZONE wäre nicht komplett ohne spannende Tests und Vorschauen, in dieser Hinsicht könnt ihr euch auf Neues zu Monster Hunter Stories 2 und Ace Attorney freuen, außerdem warten auf euch die Reviews zu Titeln wie Shin Megami Tensei 3, Famicom Detective Club, Miitopia, Subnautica und Subnautica: Below Zero, Maneater, Turnip Boy Commits Tax Evasion und vielen Titel mehr. Nicht vergessen: Community, News, Leserbriefe – eben alles, was das Herz begehrt.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 07/2021

Vier, sechs, zehn Seiten
In dieser Ausgabe sind eine ganze Menge sehr umfangreiche Artikel enthalten. Manchmal fällt es eben schwer, sich kurz zu fassen! Das galt insbesondere für die Analyse der Pokémon-Remakes von Jonas. Als großer Fan ging er akribisch an die Recherche und schrieb leidenschaftlich über 30.000 Zeichen für das Magnum Opus seiner Praktikumszeit!

Zwei weitere Abschiede
Im gleichen Atemzug nutzen wir die Gelegenheit, uns von zwei Praktikanten zu verabschieden, deren Zeit in der Redaktion nun leider schon wieder vorüber ist: Ein großes Dankeschön und alles Gute weiterhin geht an Richard und Jonas, die in den letzten Monaten fleißig zur Heftproduktion beigetragen haben!

HEFTINHALT 07/2021

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

Die Geschichte der Pokémon-Remakes: Nostalgische Neuvermarkung 12
Als die Spiele hüpfen lernten: Die Geschichte des Platforming-Genres 22
Die magische Zelda-Formel 28

VORSCHAU

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin 36
The Great Ace Attorney: Chronicles ... 40
Termine 43

TEST

Team 44
Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster 46
Famicom Detective Club: The Missing Heir & The Girl
Who Stands Behind 50
Maneater 54
Subnautica 58
Subnautica: Below Zero 62
World's End Club 66
Wonder Boy: Asha in Monster World .. 70
Turnip Boy Commits Tax Evasion 72
Miitopia 74
Topspiele 76

RETRO

Micky Maus auf dem Game Boy: Eine komplizierte Geschichte 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

74 | TEST | MIITOPIA

40 | VORSCHAU | THE GREAT ACE ATTORNEY: CHRONICLES

54 | TEST | MANEATER

62 | TEST | SUBNAUTICA: BELOW ZERO

66 | TEST | WORLD'S END CLUB

36 | VORSCHAU | MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

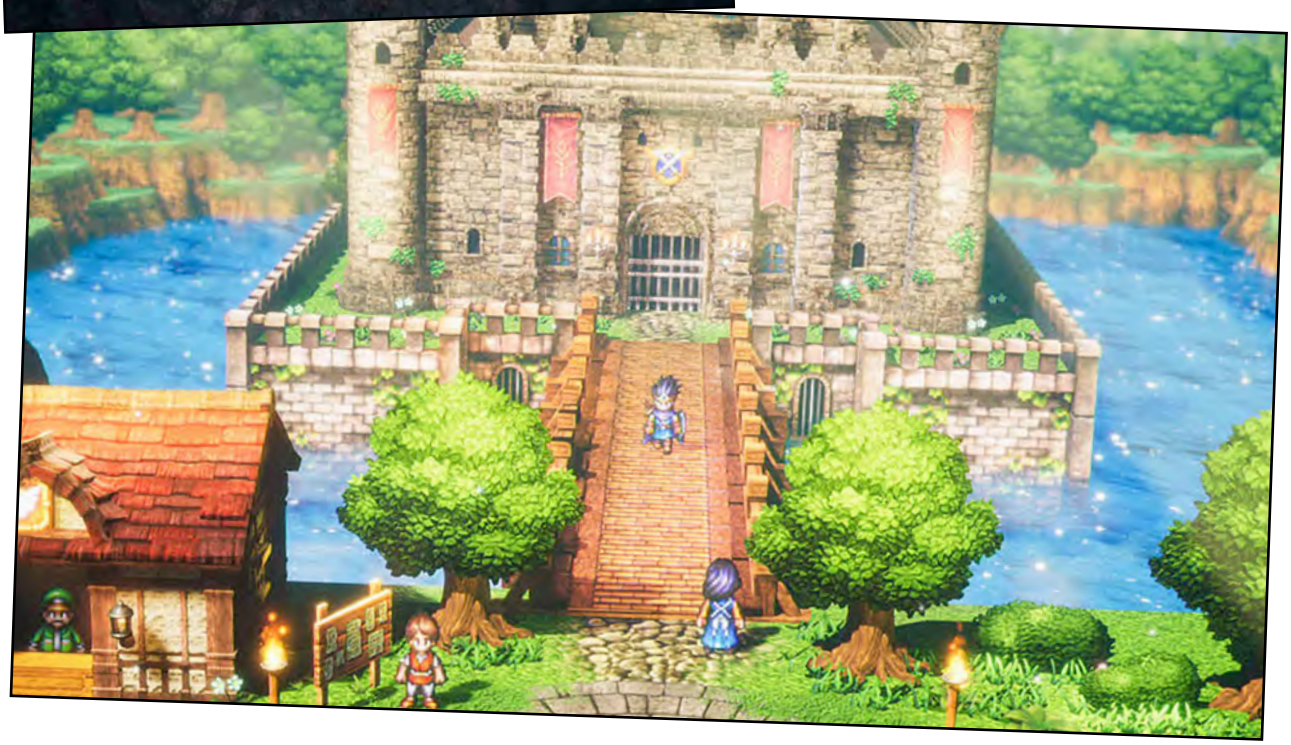
Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

VIELE ANKÜNDIGUNGEN RUND UM DRAGON QUEST

Square Enix hat zum 35. Jubiläum von Dragon Quest in einem Livestream Ende Mai zahlreiche Projekte rund um die Rollenspielreihe angekündigt.

Zu den Highlights zählte hier mit Dragon Quest 12: The Flames of Fate das neue Rollenspiel der Hauptreihe. Allzu viele Details haben die Macher noch nicht verraten. Unter anderem sollen Entscheidungen im Fokus des Titels stehen. Ein Geheimnis machte das Team außerdem um die Plattformen, für die Dragon Quest 12 erscheinen wird, diese werden später verraten. Zur Ankündigung wurde zudem ein erster Trailer veröffentlicht. Auch zum Release hat Square Enix bislang noch nichts gesagt. Das Unternehmen möchte das Rollenspiel aber weltweit zeitgleich in den Handel bringen. Neben der Fortsetzung der Hauptreihe arbeiten die Entwickler derzeit auch an einem Remake von Dragon Quest 3. Bei diesem Projekt kommt die Grafik von Octopath Traveler sowie Project Triangle Strategy zum Einsatz, die zuletzt immer wieder als „HD-2D“ beschrieben wurde. Aus diesem Grund wird das Rollenspiel auch unter dem Titel „Dragon Quest 3 HD-2D Remake“ erscheinen. Neuauflagen von Teil 1 und 2 wurden ebenfalls von Yuji Horii angedeutet. Zum Abschluss arbeitet Square Enix außerdem an einer Offline-Variante von Dragon Quest 10, das im Jahr 2012 ursprünglich als MMORPG veröffentlicht wurde. Die neue Version des Titels wird als Dragon Quest 10: Offline in den Handel kommen. Wie die anderen Projekte hat auch dieses Spiel keinen Release erhalten – dafür aber einen Vorgeschmack in Form eines Teasers, der aber lediglich das Logo zeigt.

André Linken



RELEASE-TERMINE FÜR POKÉMON

Die Pokémon Company hat die Release-Termine für die Remakes von Diamant und Perl sowie das Open-World-Abenteuer Pokémon Legenden: Arceus bekannt gegeben.

Wie erwartet werden die Neuauflagen namens Strahlender Diamant und Leuchtende Perle zum Ende des Jahres am 19. November 2021 für Nintendo Switch im Handel erscheinen. Am 28. Januar 2022 folgt dann Legenden: Arceus, das ebenfalls exklusiv für Nintendo Switch veröffentlicht wird. Vor ein paar Monaten wurden die neuen Projekte der Pokémon Company in einem Livestream vorgestellt. Zuletzt gingen Fans davon aus, dass es eine weitere Ausgabe eines Pokémon-Events im Umfeld der E3 geben würde. Nun haben sich die Verantwortlichen für eine unspektakulärere Enthüllung der Termine entschieden. In den Tweets wurden zumindest noch die Verpackungen der Spiele enthüllt. Ob es demnächst trotzdem einen Livestream mit Neuigkeiten aus der Welt der Pokémon geben wird, dürften wir in naher Zukunft erfahren. Pokémon Strahlender Diamant & Leuchtende Perle sind die Remakes der 2006 veröffentlichten Abenteuer für den Nintendo DS. Optisch erinnern die Neuauflagen an den Look von Pokémon Let's Go Pikachu & Let's Go Evoli von 2018, nur noch knuddeliger. Mit Pokémon Legenden: Arceus haben die Macher auch eine brandneue Reihe vorgestellt. Weit vor den Ereignissen von Diamant & Perl können Spieler die Sinnoh-Region in einer offenen Welt erkunden.

Dominik Zwingmann

SONIC KEHRT ZURÜCK

Schon bald dürfen sich die Fans über ein neues Spiel von Sonic the Hedgehog freuen.

Das hat Sega im Rahmen einer digitalen Präsentation bekannt gegeben, die vor Kurzem anlässlich der Feier von 30 Jahren Sonic stattgefunden hat. Zwar hat sich der Publisher mit konkreten Details bisher weitgehend zurückgehalten. Doch die bisher bekannten Informationen wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Demnach soll das bisher nicht näher bekannte Spiel im Jahr 2022 auf den Markt kommen. Als Plattformen nannte Sega neben dem PC also die PS4, PS5, Nintendo Switch, Xbox One sowie die Xbox Series X beziehungsweise Xbox Series S. Das Spiel entsteht derzeit beim japanischen Entwicklerstudio Sonic Team, das bereits für die erste Episode von Sonic the Hedgehog und viele weitere Ableger verantwortlich war. Weitere Details zum Gameplay sind bisher ebenso wenig bekannt wie ein konkreter Releasetermin. Immerhin gab es während der Präsentation einen kurzen Teaser zu sehen, der euch schon mal ein wenig auf das Spiel einstimmen soll. Das ist übrigens nicht alles, was die Fans in der näheren Zukunft erwartet. Mit Sonic Colors: Ultimate erwartet euch ein Remake des Wii-Klassikers, der Release erfolgt am 07. September. Retro-Freunde bekommen die Sonic Origins Compilation mit Sonic 1, 2, 3, Knuckles und CD spendiert. Derzeit entsteht weiterhin ein Nachfolger des Kinofilms aus dem Jahre 2020. Außerdem ist eine Animations-Serie mit insgesamt 24 Episoden geplant, die im Verlauf des nächsten Jahres beim Streaming-Dienst Neftlix ihre Premiere feiern soll. Allerdings gibt es diesbezüglich bisher keinen genauen Starttermin.

André Linken

UPDATE FÜR MARIO KART 8 DELUXE

Nintendo hat ein kleines Update für den Funracer Mario Kart 8 Deluxe veröffentlicht.

Mario Kart 8 Deluxe wurde nach einer Weile wieder mit einem Update versehen. Seit Januar 2019 hat das Rennspiel keinen Patch mehr erhalten. Besondere Neuerungen sind in dem Update allerdings nicht zu finden. Die Macher haben sich lediglich um zwei Probleme gekümmert, die zuletzt bei Turnieren und beim Match-Verlauf mit Freunden aufgetaucht sind. Mario Kart 8 Deluxe hat sich seit dem Launch im April 2017 über 35,4 Millionen Mal für die Nintendo Switch verkauft und ist aktuell das erfolgreichste Spiel der Konsole. Dicht dahinter folgt Animal Crossing: New Horizons mit rund 32,6 Millionen Exemplaren. Im Jahr 2018 hat das Rennspiel zuletzt zwei umfangreichere Updates erhalten. Damals wurden Inhalte aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild sowie Support für das Toy-Con-Auto von Nintendo Labo im Titel untergebracht. Seit dem Patch im Januar 2019 ist es jedoch komplett ruhig um Mario Kart 8 Deluxe geworden. In der Vergangenheit machten sich Fans immer wieder Hoffnungen auf DLCs, die das Rennspiel um Strecken und Fahrer erweitern. Dazu ist es bislang aber nicht gekommen. Die Wii-U-Version des Titels hat damals zwei Erweiterungen erhalten, die allerdings schon von Beginn an in Mario Kart 8 Deluxe zur Verfügung standen. Es ist keine große Überraschung, dass Nintendo früher oder später den nächsten Teil der beliebten Reihe veröffentlichen wird. **Dominik Zwingmann**

RESIDENT EVIL IN DEAD BY DAYLIGHT

In einem Livestream zum fünfjährigen Jubiläum des Spiels Dead by Daylight veröffentlichte Behaviour Interactive neben Details zum Crossover-Kapitel mit Resident Evil auch einen Trailer, der den neuen Killer und Resi-Veteranen Nemesis in Aktion zeigt.

Nach der für viele Fans enttäuschenden letzten Erweiterung „All-Kill“ kommt mit dem Resi-DLC nun wieder ein lizenziertes Paket zum asymmetrischen Multiplayer-Titel. Nemesis zählt zu den bekanntesten Monstern des Resident-Evil-Franchise und gab dem dritten Teil der Reihe sogar seinen Titel. Der neue Killer kann mit einem Tentakelarm ähnlich wie die Seuche Überlebende auf kurze Distanz infizieren. Getroffene husten, übergeben sich und machen aus diesem Grund leichter auf sich aufmerksam. Je mehr Gegner Nemesis mit dem T-Virus infiziert, desto stärker werden seine Tentakelfähigkeiten. Um sich von der Infektion zu heilen, müssen Spieler Vakzine konsumieren, die auf der Map verstreut sind. Sollten jedoch alle Impfungen aufgebraucht sein, steht das 4er-Team ohne Heilungsmöglichkeiten da. Eine echte Neuheit in Dead by Daylight stellen außerdem die Zombies dar. Diese NPCs spawnen zu Beginn einer Runde willkürlich auf der Karte und greifen die Überlebenden ebenfalls an. Erstmals seit der Stranger-Things-Erweiterung bekommt Dead by Daylight noch dazu gleich zwei Überlebende spendiert. Mit Jill Valentine und Leon S. Kennedy hat sich Behaviour für äußerst populäre Charaktere der Resident-Evil-Reihe entschieden. Die einzigartigen Perks der beiden Neulinge versprechen zudem Abwechslung in das Gameplay zu bringen. Während Jill unter anderem eine Mine an einem Generator anbringen kann, die den Killer beim Zurücksetzen betäubt, bekommt Leon die Fähigkeit, in einem Schließschrank eine Blendgranate herzustellen. Zusätzlich findet auch eine neue Map den Weg in das Spiel: Das Racoon City Police Department. Ab dem 15. Juni und somit fast zeitgleich mit dem Release dieser N-ZONE ist die Resi-Erweiterung in Dead by Daylight zu haben. **Michael Grünwald**

BLIZZARD WERKELT FLEISSIG

Bei Blizzard Entertainment entstehen momentan gleich mehrere Spiele, auf die Fans auf der ganzen Welt derzeit sehnlichst warten.

Neben dem Action-Rollenspiel Diablo 4 werkelt das Team auch an dem Helden-Shooter Overwatch 2, der einige interessante Änderungen mit sich bringen wird. Doch es befinden sich allem Anschein nach mehr Projekte in der Entwicklung als bisher gedacht. Das geht zumindest aus einem Interview des Magazins IGN mit dem Game Director Ion Hazzikostas hervor. Der ist eigentlich für das Online-Rollenspiel World of Warcraft zuständig, hat aber dank seiner Führungsposition sicherlich Einblicke in die großen Gesamtpläne von Blizzard Entertainment. Während des Interviews erklärte er: „Ich denke, dass Blizzard lange Entwicklungszyklen hat. Die Spiele die wir machen, sind nicht in einem oder zwei Jahren entwickelt. Die Leute haben bereits gesehen, was wir mit Diablo 4 und Overwatch 2 machen – und sie freuen sich riesig auf diese Spiele (...) Wir arbeiten auch an anderen Projekten. Ich denke, in nicht allzu ferner Zukunft werden die Leute auf der ganzen Welt sehen, was wir vorhaben. Ich kann es kaum erwarten, es ihnen zu zeigen." Weitere Details ließ sich Ion Hazzikosas diesbezüglich leider nicht entlocken, so dass viel Freiraum für Spekulationen bleibt. Möglicherweise spielt er mit seiner Aussage lediglich auf ein weiteres Addon für das PC-MMO World of Warcraft an. Es klingt jedoch so, als würde Blizzard derzeit auch an einigen komplett neuen Spielen arbeiten. Ganz überraschend wäre das nicht, denn bereits im März dieses Jahres gab es Hinweise auf ein bisher geheimes AAA-Multiplayer-Spiel, das anscheinend im Shooter-Genre angesiedelt sein wird.

André Linken

AUCH SONY-GAMES BALD FÜRS HANDY

Versucht da etwa jemand, Nintendos Erfolg auf Mobile-Geräten zu kopieren?

Die Verantwortlichen von Sony haben im Rahmen eines Strategiemeetings ihre Pläne für Mobile-Spiele zu bekannten Playstation-Marken bestätigt. Bereits im April machten Gerüchte um dieses Thema die Runde, weil Sony in einer Stellenausschreibung nach einem „Head of Mobile" für Playstation gesucht hat. „Wir haben darüber nachgedacht, wie Spieler unsere Inhalte genießen und hatten bereits frühe Erfolge mit unseren Experimenten im Bereich Mobile-Games und Apps, die den Spielern mehr Auswahl bieten. Mobile ist nur einer der Bereiche, die wir erkunden, um Millionen von Spielern über unsere Plattformen hinweg zu erreichen. Playstation hat einen großen Katalog an verschiedenen First-Party-IPs, die für Smartphone-Gaming gemacht werden können und unsere AAA- und Live-Service-Spiele erweitern würden. Wir erkunden den Mobile-Markt mit einigen wundervollen Playstation-Franchises – habt noch etwas Geduld", sagt Jim Ryan (Präsident von Sony Interactive Entertainment). Welche Marken derzeit im Fokus stehen, haben die Verantwortlichen nicht verraten. Zu den First-Party-IPs von Sony gehören bekannte Marken wie Uncharted, The Last of Us, God of War, Ratchet & Clank, Gran Turismo und viele mehr. Sony besitzt mit Playstation Mobile bereits ein Publishing-Label, das in der letzten Zeit etwa für Titel wie Uncharted: Fortune Hunter, Run Sackboy! Run! oder auch mehrere Playlink-Spiele – darunter Hidden Agenda und Erica – verantwortlich zeichnete.

Dominik Zwingmann

SWITCH-KONKURRENT VON VALVE?

Laut aktuellen Berichten soll Valve an einem Handheld arbeiten, mit dem ihr bald wohl auch unterwegs eure Steam-Spiele nutzen könnt.

In den Daten der aktuellen Steam-Version lassen sich Hinweise auf einen „SteamPal“ finden, der zuvor schon mit dem Codenamen „Neptune“ aufgetaucht ist. Auch von „Neptune Optimized Games“ war immer wieder die Rede. Zuletzt ging man hier jedoch davon aus, dass es sich eventuell um einen neuen Controller handelt. Im Kern möchte Valve einen mobilen PC in den Handel bringen, der mit einem Linux-Betriebssystem ausgestattet wird. Das Gerät soll optisch stark an eine Nintendo Switch erinnern – inklusive Touchscreen und einem fest angebrachten Controller an den beiden Seiten der Hardware. Im Gegensatz zu den Joy-Cons der Nintendo Switch lassen sich die Controller-Teile also nicht abnehmen. Die Veröffentlichung ist offenbar für Ende des Jahres geplant. Der Name SteamPal ist wohl allerdings noch nicht final. Neben den traditionellen Knöpfen, Schultertasten und Analog-Sticks eines Controllers, möchte Valve wohl auch ein Touchpad auf dem Gerät unterbringen. Via USB kann der Handheld dann auch mit anderen Geräten verbunden werden. Unklar ist aber, ob das Unternehmen auch eine Docking-Station für den Fernseher plant. Details zur verbauten Hardware wurden noch nicht enthüllt.

Dominik Zwingmann

WARTEN AUF DIE NINTENDO SWITCH PRO

Kommt sie oder doch nicht? Die Gerüchte rund um die verbesserte Switch nehmen Fahrt auf.

Ach, wie fies: Aufgrund des ungünstig gelegenen Abgabetermins dieser N-ZONE geht die E3 2021 knapp an uns vorbei. Dabei gibt es gerade jetzt Massen an Gerüchten zur Nintendo Switch Pro, die angeblich noch vor der digitalen Messe vorgestellt werden soll. Allein: Auch dafür sind wir leider zu früh dran. Trotzdem wollten wir das Gerät an dieser Stelle zumindest mal erwähnt haben, denn es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr in der kommenden Ausgabe deutlich mehr dazu –und zu zahlreichen weiteren E3-Ankündigungen – lesen werdet. Und sollte sie, man muss fast sagen wieder erwarten, doch nicht enthüllt werden, dann ist das hier zumindest ein lustiger kleiner Beweis, dass man Sachen sich doch ganz anders entwickeln, als man denkt.

Lukas Schmid

N-ZONE-STECKBRIEF #70

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Sylux

ERSTER AUFTRITT:
Metroid Prime Hunters

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Metroid Prime Hunters

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Sylux' Waffe ist die Shock Coil. Sein Schiff hört auf den Namen Delano 7.

KURZBIOGRAFIE:
Sylux treffen wir erstmals in Metroid Prime Hunters für den Nintendo DS. Der Kopfgeldjäger unbekannter Spezies, über dessen Leben nichts bekannt ist, sieht alle Mitglieder der Galaktischen Föderation, und somit auch Samus Aran, als Feinde an. Am Ende von Hunters flieht Sylux nach dem Angriff des Oberbösewichts Gorea. Das nächste Mal trifft man Sylux im geheimen Abspann von Metroid Prime 3: Corruption, wo Sylux Samus in einem Raumschiff verfolgt. In Metroid Prime: Federation Force treffen wir Sylux im Rahmen einer Mission auf einer Metroid-Brütstation, wo er ein Metroid-Ei zum Schlüpfen bringt. Es wird vermutet, dass Sylux in Metroid Prime 4 erneut einen Auftritt haben wird, was angesicht seiner prominenten Nutzung in der Prime-Timeline definitiv sehr wahrscheinlich ist.

TRIVIA:
Manche Fans vermuten, dass unter der Rüstung Sylux' ein Mensch steckt. Der Story-Schreiber von Hunters sagte zudem in einem Interview, dass er genau weiß, wer Sylux ist und dass viel Hintergrundstory zu ihm existiert.

NETFLIX MIT GAMING-PLÄNEN

Netflix möchte in Zukunft offenbar verstärkt in Richtung Videospiele expandieren.

So sucht die Firma derzeit nach Videospielveteranen auf Management-Ebene. Weiterhin heißt es, dass Netflix eine Art „Bundle“ an Spielen plane, welche durch ein Abonnement zur Verfügung stehen, ähnlich wie Apple Arcade, welches im Jahr 2019 veröffentlicht wurde. Ein Netflix-Sprecher erklärte gegenüber Polygon: „Unsere Mitglieder schätzen die Vielfältigkeit und Qualität unseres Angebots. Deswegen erweitern wir unser Angebot konstant – von Serien, Dokumentationen, Filmen, über Originaltitel, und Reality-TV. Mitglieder mögen es ebenfalls mit Geschichten direkt zu interagieren, durch interaktive Shows wie Bandersnatch und You vs. Wild, oder Videospiele basierend auf Stranger Things, La Casa de Papel, und To All The Boys. Wir sind also aufgeregt, unsere interaktive Unterhaltung weiter auszubauen.“ Die Streaming-Plattform hat in der Vergangenheit mit mehreren interaktiven Video-Erlebnissen und Videospielen experimentiert. Im Jahr 2018 veröffentlichte Netflix Black Mirror: Bandersnatch, eine Art „Wähle dein eigenes Abenteuer“-Film. Auch einige Serien basierend auf verschiedenen Videospielen sind im Repertoire von Netflix enthalten, wie Dota, Castlevania, die Witcher-Serie, und die sich momentan in Arbeit befindende League-Of-Legends-Serie. Netflix hat auch schon ein paar Videospiele veröffentlicht, wie Stranger Things 3: The Game. Viele Details zur Videospiel-Expansion von Netflix sind bisher nicht bekannt. Es ist jedoch klar, dass die Streaming-Plattform bereits auf interaktive Medien setzt. Im Jahr 2019 erklärte die Firma außerdem, dass ihr größter Konkurrent nicht etwa eine andere Streaming-Plattform sei, sondern Fortnite.

Daniel Link

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1481: Nepp und Schlepp, die Tanuki-Zwillinge aus Animal Crossing, sind große Fans des Musikers K.K. und ihr liebster Song von ihm ist K.K. Parade.

1482: Ursprünglich sollte Donkey Kongs Begleiter im ersten Donkey Kong Country der ursprüngliche Donkey Kong Jr. sein. Das neue Design, welches Rare für Donkey Kong Jr. erarbeitet hatte, war Nintendo jedoch zu wenig dem Original ähnlich. So wurde beschlossen, aus dem Affen den neuen Begleiter Diddy Kong zu machen.

1483: Der SNES-Klassiker Earthbound erschien ursprünglich 1994 in Japan und im Jahr darauf in den USA. Eine Veröffentlichung hierzulande dauerte jedoch noch um einiges länger: Erst 2013 kamen europäische Spieler durch den eShop der Wii U erstmalig in den Genuss des Kult-Titels rund um Ness und seine Freunde.

1484: Fire Emblem Heroes sowie Animal Crossing: Pocket Camp, zwei erfolgreiche Mobile-Games von Nintendo, wurden in Belgien am 27. August 2019 verboten und werden seitdem dort nicht mehr unterstützt. Der Grund: Lootboxen sind dort nun untersagt! Nintendo wird auch keine weiteren Mobil- Games mit diesem Bezahlsystem dort vertreiben dürfen, Dr. Mario World erschien dort von Beginn an nicht.

1485: Die Amiibo-Figur von Mr. Game & Watch stellt ein besonderes Exemplar dar: Da der Charakter so flach und demnach wenig beeindruckend als Figur aussieht, wird er mit vier auswechselbaren Posen ausgeliefert, welche sich je nach Belieben austauschen lassen.

1486: Pit nutzt als einziger Kämpfer in der Super-Smash-Bros.-Reihe das Hammer-Item etwas anders. So benötigt er für die Retro-inspirierte Optik nur zwei einzelne Animationen – haargenau wie in seinem NES-Debut Kid Icarus.

1487: Lässt man in Kirby: Star Allies im Duell mit Meta Knight das Schwert in seinem Sockel stecken und begibt sich stattdessen fliegend auf den Vorsprung, auf welchem der geflügelte Rivale auf den Kampfbeginn wartet, so bricht dieser zusammen. Meta Knight kickt wütend das Schwert von der Bildfläche und der Kampf lässt sich ohne die Schwertkraft starten.

1488: Um Super Mario Bros. 3 grundlegend von seinen beiden Vorgängern für das Famicom zu unterscheiden, war zu Beginn der Entwicklung nicht die klassische zweidimensionale Ansicht von 2D-Hüpfspielen angedacht. Stattdessen experimentierten die Entwickler mit einer Vogelperspektive herum. Die Idee wurde aufgrund von Darstellungsproblemen schnell wieder verworfen, Überreste aus dieser Zeit stellen jedoch die Weltkarten sowie die vielen Karomunster zur Erkennung von Abständen dar.

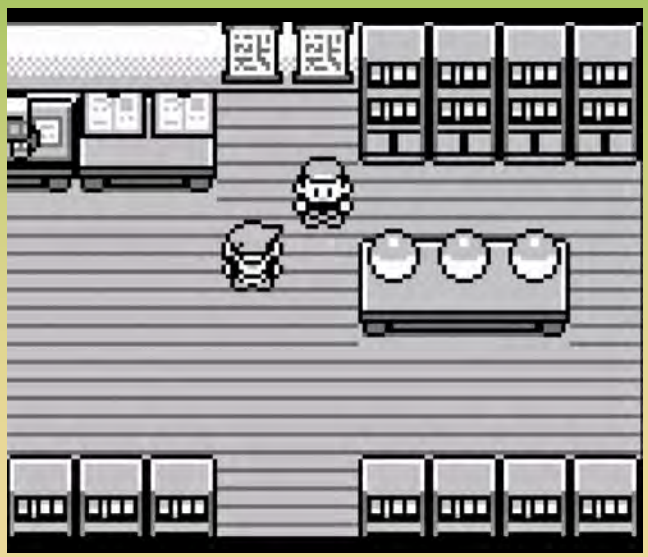
1489: Die japanischen Virtual-Console-Versionen von Pokémon Gold und Silber wurden insofern aktualisiert, als dass das Pokémon Rossana an die internationalen Versionen angepasst wurde. Soll heißen: Rossana tritt auch hier nun endgültig mit lila Haut auf, was im Original noch nicht der Fall war. Die ursprünglich schwarze Hautfarbe sorgte für Rassismus-Vorwürfe, auf welche jedoch beim japanischen Original-Release noch nicht reagiert werden konnte.

1489: Wrinkly Kong nennt in Donkey Kong Land 3 die Kremlings fälschlicherweise „Kremlins“. Worauf dieser Makel zurückzuführen ist? Wohl auf einen Flüchtigkeitsfehler der Schreiber.

DIE GESCHICHTE DER POKÉMON REMAKES

NOSTALGISCHE NEUVERMARKTUNG

Da Ende des Jahres die Neuauflagen von Pokémon Diamant und Perl 14 Jahre nach den Originalen erscheinen, rekapitulieren wir die Geschichte der bisherigen Remakes für euch!



Wo alles seinen Anfang nahm: Schon in Rot und Blau standen Spieler vor der schwierigen Entscheidung, welchen Starter sie nehmen sollten.

2021 feiert Pokémon sein 25-jähriges Jubiläum und die Videospiel-Reihe hat trotz ihres beträchtlichen Alters nichts an Bedeutung verloren. Im Laufe der Zeit veröffentlichten Game Freak und die Pokémon Company zahlreiche Titel, die aufgrund technischer Limitationen meist einige Jahre später zeitgemäße Neuauflagen erhielten. Nachdem Generation 1 bis 3 die Remake-Behandlung genießen durften (die 1. sogar gleich zweimal), ist nun endlich auch die 4. Generation an der Reihe. Ende des Jahres erscheinen nämlich Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle. Was wir erwarten dürfen und wie sich die bisherigen Remakes im Vergleich zu den Originalen geändert haben, nehmen wir in diesem Special deshalb genauer unter die Lupe.

Die Kanto-Region

Pokémon Rot, Blau und Gelb (1. Generation)

Die ersten Titel des erfolgreichsten Medien-Franchises der Welt erscheinen am 5. Oktober 1999 in Europa und bringen den Hype mit, den Spieler schon 1998 in Amerika und Australien sowie 1996 in Japan erlebt haben. Pokémon Rot und Blau, ein Jahr später gefolgt von Pokémon Gelb, legen den Grundstein für die beliebte Videospielreihe und rufen viele Konzepte ins Leben, die sich im Rahmen der Spiele bis heute kaum oder nur vorübergehend geändert haben. Als JRPG-Urgesteine sind sie für viele Fans noch immer die beliebtesten Titel der Reihe und so ist es wenig verwunderlich, dass sie wenige Jahre später bereits Neuauflagen erhalten.

Pokémon Blattgrün und Feuerrot (3. Generation)

Die ersten Remakes und somit die Spiele, die einen Trend der Nostalgie-Wiederbelebung auslösen, sind Pokémon Feuerrot und Blattgrün. In Europa erblicken die Editionen am 1. Oktober 2004 das Licht der Welt, fünf Jahre nach den Originalspielen Pokémon Rot und Blau. Bereits die Verpackungen machen einen deutlichen Unterschied: Zwar ziert erneut Glurak das Cover der (feuer-)roten Edition. Statt Turtok prangt auf der nun nicht mehr blauen, sondern (blatt-)grünen Edition aber Bisaflor. Die beiden Remakes orientieren sich also an den nur in Japan erschienenen Titeln Pokémon Rot und Grün, die bei uns dann minimal überarbeitet als Rot und Blau veröffentlicht wurden.

Die nächste große Änderung fällt schon wenige Minuten nach Spielstart auf: Spieler können nun auch einen weiblichen Charakter wählen. Die neue Protagonistin trägt den Namen Leaf und ist der dritte weibliche Hauptcharakter, nachdem Pokémon Kristall dieses Feature eingeführt und Rubin und Saphir es übernommen haben.

Feuerrot und Blattgrün erscheinen ein Jahr nach Rubin und Saphir und ebenso wie die Abenteuer in der Hoenn-Region für den Game Boy Advance. Damit gehören die Remakes zu der 3. Generation und übernehmen die dort zahlreich eingeläuteten Änderungen und neuen Mechaniken. Die gravierendsten Neuerungen betreffen die Taschenmonster selbst: Jedes der Pokémon erhält eine Fähigkeit sowie ein Wesen, das einen der sechs Statuswerte um 10% erhöht, während es einen anderen um 10% verringert.

Grafisch orientieren sich Feuerrot und Blattgrün ebenfalls an Rubin und Saphir, womit die Remakes nicht nur Farbe bekommen, sondern auch um einiges lebendiger wirken als ihre Originale. Zu verdanken ist dies natürlich der neuen Technik des Game Boy Advance, womit auch der Detailgrad hochgeschraubt wird und viele Attacken neue Animationen erhalten. Selbiges gilt für den Soundtrack, der zwar originalgetreu bleibt, aber nicht mehr an die Fesseln seiner Zeit gebunden ist und damit neu und unverbraucht klingt.

Nicht neu hinzugekommen, aber dafür verändert, werden die TMs. Die sogenannten technischen Maschinen sind Items, mit denen man einem Pokémon eine bestimmte Attacke beibringen kann. Feuerrot und Blattgrün übernehmen nicht die Palette an TMs aus Rot und Blau, sondern passen sich an die neue Aufstellung aus Rubin und Saphir an. Darüber hinaus bringt die 3. Generation aber auch neue Attacken mit sich, was sich in verän-

Nachdem Kristall die erste weibliche Protagonistin an den Start brachte, haben Feuerrot und Blattgrün dieses Feature glücklicherweise fortgeführt.

Neue Sprites, neue Animationen, neue Farben: Für die damaligen Verhältnisse waren die farbenfrohen Neuauflagen echte Hingucker.

derten Movesets der Pokémon und im TM-Pool niederschlägt. Außerdem können Pokémon nun Items tragen, was dem Kampfsystem zusätzliche Komplexität verleiht.

Inhaltlich gleichen die Remakes den originalen Titeln beinahe bis aufs Haar. Bei der Reise durch die Kanto-Region treffen Spieler auf die altbekannten Trainer und Arenaleiter sowie Top Vier-Mitglieder. Auch die Pokémon haben sich nicht geändert: Erneut sind nur die 151 Original-Taschenmonster fangbar. Erst nach dem Triumph über den Champ erhält der Spieler den Nationalen Pokédex und darf die Sevii Eilande bereisen, auf denen es auch neue Pokémon aus den Regionen Johto und Hoenn zu fangen gibt. Obwohl während der Hauptgeschichte keine neuen Wesen auftauchen, bekommt der in der zweiten Generation eingeführte Typ Stahl seinen Auftritt, weil Magnetilo und Magneton ihn als Zweittypen erhalten. Den ebenfalls in Gold und Silber vorgestellten Unlicht-Typen bekommen Spieler aber erst im Post-Game mit Kramurx und Nachtara zu sehen.

Abgesehen von den aufgezählten Änderungen und Neuerungen, sind Feuerrot und Blattgrün also sehr originalgetreue Remakes der 1. Generation, die sich jedoch die modernisierten Mechaniken der 3. Generation zunutze machen, um ein zeitgemäßeres Spielerlebnis zu schaffen. Weil die Neuerungen effektiv sind, sich aber in Grenzen halten und es sich bei Kanto außerdem um die Region handelt, in die viele Spieler als erstes gereist sind, erfreuen sich Feuerrot und Blattgrün einer hohen Beliebtheit und werden im Allgemeinen als sehr gelungene Remakes bezeichnet.

Feuerrot und Blattgrün sind trotz optischer Änderungen den Originalen treu geblieben. Hier die vierte Arena in Prismania City.

Habt ihr Glumanda als Starter gewählt, solltet ihr euch um gute Alternativen kümmern, damit ihr gegen Misty nicht baden geht.

Ein echter Individualist: Dank der speziellen Chibi-Optik sticht Let's Go im Vergleich zu den anderen Spielen heraus. Die Animationen sind entsprechend der Hardware sehr gelungen!

Pokémon Let's Go Pikachu und Let's Go Evoli (7. Generation)

Dreizehn Jahre nach Feuerrot und Blattgrün und fast 20 Jahre nach Rot und Blau bekommt die erste Generation ein weiteres Remake spendiert. Pokémon Let's Go Pikachu und Let's Go Evoli erscheinen am 16. November 2018 in Europa, orientieren sich vordergründig aber eher an Pokémon Gelb. Erneut steht nämlich ein Partner-Pokémon im Vordergrund, das Spieler auch sichtbar auf der Overworld begleitet, anstatt in einem Pokéball zu verschimmeln.

Grafisch macht Let's Go allerdings sein ganz eigenes Ding. Zwar gehören die Remakes zur 7. Generation, ebenso wie Sonne und Mond sowie deren Nachfolger Ultrasonne und Ultramond. Gemeinsamkeiten zwischen den Titeln sucht man aber vergeblich. Das liegt vor allem daran, dass (Ultra-)Sonne und (Ultra-)Mond noch für den Nintendo 3DS erscheinen, während Let's Go als erste Hauptspiele auf einer Konsole, nämlich der Nintendo Switch, veröffentlicht werden. Spannenderweise unterscheidet sich Let's Go aber auch von den danach entwickelten Spielen der 8. Generation, Schwert und Schild, und geht mit seinen leichten Chibi-Anleihen sowie einer vor Farben vibrierenden Welt seinen eigenen Weg. Dies gilt auch für den Soundtrack, der sich natürlich wieder am Original orientiert, dafür aber neu orchestral erklingt und sich damit deutlich von den eher künstlichen Klängen der bisherigen Spiele abhebt.

Inhaltlich bleibt vieles beim Alten: Der Aufbau der Kanto-Region, die Trainer und die Geschichte unterscheiden sich nicht vom Original. Es gibt aber viele Feinheiten, bei denen Let's Go sich von Pokémon Rot, Blau und Gelb absetzt: Arenaleiter haben teilweise andere Pokémon-Teams und auch charakterlich wird ein bisschen am Innovations-Rädchen gedreht.

Anstelle des Protagonisten Rot können Spieler nun zwischen

Da hat wohl jemand Kanto mit Hawaii verwechselt: Die Künstlerin Matsurika macht einen kleinen Urlaubstrip und ist für einen Freundschaftskampf zu haben.

Auch das Pokémon-Go-exklusive Taschenmonster Melmetal ist nach Kanto übertragbar. Mit 400 Meltan-Bonbons ist die Entwicklung aber ganz schön aufwendig.

den neuen Charakteren Chase und Elaine wählen. Rivale Blau wird durch den furchtbar freundlichen Trace ersetzt, Blau kommt aber immer noch im Spiel vor. Ihr Debüt in der Kanto-Region feiern Team Rocket-Vorstand Atlas und die aus Alola stammende Künstlerin Matsurika. Außerdem werden die ursprünglichen 151 Taschenmonster um die aus Sonne und Mond stammenden Alola-Versionen sowie die in X und Y bzw. Omega Rubin und Alpha Saphir eingeführten Mega-Entwicklungen bereichert. Auch die Pokémon-Go-exklusiven Wesen Meltan und Melmetal sind in die Remakes übertragbar.

Apropos Pokémon Go: Das Go im Titel der Neuauflagen kommt natürlich nicht von ungefähr. Viele der deutlich gewagteren Änderungen sind Anleihen aus dem Mobile-Game-Phänomen Pokémon Go, das Fans im Sommer 2016 millionenfach auf die Straßen treibt. Die Parallelen zum Smartphone-Spiel sind wenig verwunderlich: Let's Go Evoli und Pikachu sind die Titel, die reine Pokémon-Go-Spieler vom Handy auf die Konsole und somit zur Hauptreihe führen sollen. Um also auch Neulinge anzusprechen, werden einige Mechaniken aus Pokémon Go übernommen.

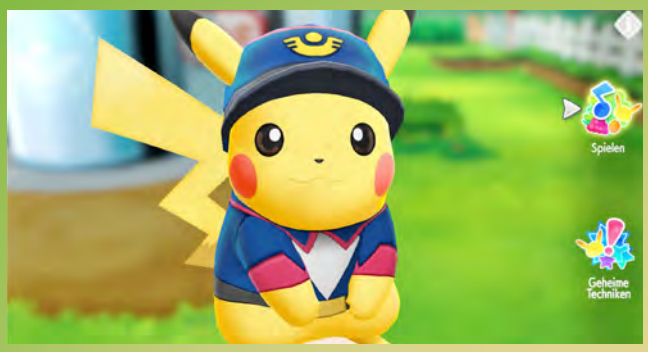
Die größte Änderung: das Fangsystem. Zufallsbegegnungen gehören der Vergangenheit an, wilde Pokémon laufen nun auf der Overworld herum, wodurch Spieler kontrollierter agieren können. Aber auch die Kämpfe mit wilden Pokémon haben sich verändert, weil es sich schlicht nicht mehr um Kämpfe handelt. Wie in Pokémon Go können wilde Wesen nicht mehr geschwächt, sondern nur noch gefangen werden. Die Fangwahrscheinlichkeit wird durch den Gebrauch von Beeren erhöht, hängt aber auch von der Farbe des Fangkreises ab. Mehr Komplexität ist bei den Begegnungen mit wilden Pokémon nicht vorhanden, genau wie in Pokémon Go eben.

Aber nicht nur wilde Pokémon bevölkern die Oberwelt und gestalten die Spiele lebendiger. Auch das Partner-Pokémon, je nach Edition Pikachu oder Evoli, begleitet Spieler nun sichtbar auf ihren Reisen. Darüber hinaus gibt sich aber auch das in der Liste erstgereihte Partymitglied die Ehre und spaziert neben dem Trainer durch Wiesen, Höhlen und Städte. Der Großteil rennt wie schon bei Heartgold und Soulsilver einfach dem Spieler hinterher, einige Ausnahmen ermöglichen es aber auch, geritten zu werden. Garados und Lapras dienen als Transportmittel zu Wasser, während man auf Glurak, Aerodactyl oder Dragoran sogar die Lüfte unsicher machen kann. Aufgrund der deutlich erhöhten Mobilität durch das Reiten auf Pokémon wird das Fahrrad ersatzlos gestrichen.

Damit einher geht auch die Abschaffung der versteckten Maschinen, kurz VMs. Ähnlich wie TMs handelt es sich bei VMs um Attacken, die aber über den Effekt im Kampf hinaus auch in der Oberwelt eingesetzt werden müssen, um voranzukommen. Zertrümmerer entfernt kleine Steine, Stärke ermöglicht es, große Felsbrocken aus dem Weg zu schieben und mit Surfer können die Meere bereist werden. Im Gegensatz zu TMs sind VMs allerdings nur durch einen einzigen NPC wieder vergessbar und deshalb oft unpraktisch und im Weg. Bereits in Sonne und Mond wurden diese daher durch bestimmte Features ersetzt, in Let's Go geschieht dies dank „Geheimer Techniken". Das jeweilige Partner-Pokémon ist nun in der Lage, diese Aufgabe zu übernehmen, ohne jedoch dafür spezifische Angriffe lernen zu müssen.

Das ist eine vielbegrüßte Komfort-Änderung, weil sie den sogenannten VM-Sklaven, das sind Pokémon, die nur mit VMs bestückt und im Kampf nutzlos waren, überflüssig macht. Auch TM-technisch gehen die Remakes ihren eigenen Weg, weil sie sich an keinem anderen Spiel orientieren, sowohl, was die Art der Attacken, als auch ihre An-

Hier ist Präzision gefragt: Anstatt dass ihr das Pokémon wie üblich schwächt, müsst ihr in Let's Go lediglich im richtigen Moment den Ball werfen. Die Farbe und Größe des Fangkreises ist dabei enorm wichtig.



Partner fürs Leben: In Let's Go wird, wie schon in Pokémon Gelb, viel Wert auf euren Pokémon-Partner gelegt. Je nach Edition könnt ihr also Pikachu oder Evoli streicheln und sogar mit leckeren Beeren füttern.

Bye bye VMs: Die nervigen Terrain-Attacken, die neue Wege in der Spielwelt öffnen, sind Geschichte. Für das Reisen durch die Luft oder über das Meer ist nun euer Partner-Pokémon dank „Geheimer Techniken" verantwortlich.

Die Streichung von Fähigkeiten und der Möglichkeit, Pokémon Items zum Tragen zu geben, war ein ganz schöner Dämpfer für die kompetitiven Kämpfe. Immerhin haben es aber die Mega-Entwicklungen ins Spiel geschafft.

Das Feature der hinterherlaufenden beziehungsweise reitbaren Pokémon ist wohl das beste der neuen Features in Let's Go. Mit einem eindrucksvollen Dragoran könnt ihr euch sogar hoch in die Lüfte schwingen.

zahl angeht. Da seit der 4. Generation die Unterteilung, ob ein Angriff physisch oder speziell ist, nicht mehr vom Typ, sondern von der jeweiligen Attacke abhängig ist, gilt diese Änderung auch für die Let's-Go-Spiele.

Die Pokémon-Serie ist allgemein eher als Single-Player-Erfahrung bekannt, Multiplayer-Möglichkeiten beschränken sich auf Online-Kämpfe und -Getausche. Let's Go Evoli und Pikachu hingegen sind die ersten Titel der Reihe, die im Koop mit einem zweiten Spieler gespielt werden können. Der ist zwar in der Lage, sich frei zu bewegen, kann jedoch weder mit NPCs noch mit Gegenständen interagieren. In Kämpfen schicken beide Spieler je ein Pokémon in den Kampf, womit jede Begegnung trivialisiert wird. Außerdem werfen bei Fangversuchen beide Trainern einen Pokéball, was die Erfolgschancen erhöht.

Let's Go Evoli und Pikachu glänzen aber nicht nur durch Neuerungen, sondern erleiden auch einige Streichungen. Die Safari-Zone weicht dem Go Park, einer Einrichtung, die den Transfer von Taschenmonstern aus Pokémon Go ermöglicht. Aufgrund der engen Anbindung zum Mobile-Titel ist außerdem kein Tausch mit der Pokémon Bank und bisherigen (oder künftigen) Editionen möglich. Durch das Entfernen von Fähigkeiten und tragbaren Items sinkt außerdem die Komplexität und Spieliefe. Was im Hauptspiel ein vielleicht vernachlässigbares Ärgernis ist, bedeutet einen gewaltigen Dämpfer für die kompetitive Szene. All dies untermauert das extrem einsteigerfreundliche Image von Let's Go Evoli und Pikachu.

Auch die in Feuerrot und Blattgrün hinzugefügten Sevii Eilande können nicht mehr von Spielern bereist werden. Stattdessen stehen nach dem Sieg über die Pokémon Liga neben den Trainern Rot und Grün noch 153 weitere Gegner als Herausforderer bereit, die sogenannten Meistertrainer. Sie besitzen jeweils nur ein einziges Pokémon, wodurch für jedes Wesen ein Trainer zuständig ist, der auch nur mit dem gleichen Pokémon herausforderbar ist.

Pokémon Let's Go Evoli und Let's Go Pikachu lösen zum Release bei vielen Fans eher gemischte Gefühle aus. Die erneute Reise nach Kanto scheint wie ein Drahtseilakt zwischen Nostalgie-Trip und frechem Cashgrab, die Anleihen aus Pokémon Go sowie der Koop-Modus werden kritisch beäugt und viele bemängeln das Wegfallen der wilden Pokémonkämpfe. Gleiches gilt für die Entfernung von Fähigkeiten und tragbaren Gegenständen. All das rückt die Spiele in eine noch deutlich einsteigerfreundlichere Ecke, der Mangel an Komplexität missfällt vielen langjährigen Fans.

Hingegen werden die Streichung der Zufallsbegegnungen sowie die Änderung, dass Pokémon nun auf der Overworld herumlaufen, sehr positiv aufgenommen. Auch die veränderte Optik mit einer ansprechenden Farbpalette sowie der neu aufgelegte Soundtrack macht die Remakes zu guten Neuauflagen. Die beiden Spiele werden im Laufe der Zeit immer positiver wahrgenommen, weil sie trotz einiger Fehler deutlich geschliffener als die Spiele der 8. Generationen wirken.

Die Johto-Region

Pokémon Gold, Silber und Kristall (2. Generation)

Nach dem bahnbrechenden Erfolg von Pokémon Rot, Blau und Gelb lässt eine zweite Spielegeneration nicht lange auf sich warten. Am 06. April 2001 ist es mit Pokémon Gold und Silber auch für Fans in Europa an der Zeit, die neue Region Johto zu bereisen und nach dem Triumph über den Champ sogar einen Abstecher ins bereits bekannte und geliebte Kanto zu machen. Damit sind Gold und Silber sowie ihre Neuauflagen bis heute die einzigen Spiele der Serie, in denen mehr als eine Region vorkommt, wodurch die Titel außerdem 16 Orden und damit doppelt so viel wie alle anderen vorzuweisen haben.

Der massive Umfang, die neue Region und eine bunte Palette neuer Taschenmonster: All dies wird, wie eben erwähnt, natürlich auch in die Remakes

übernommen. Am 2. November desselben Jahres wird bereits eine dritte Variante der aktuellen Generation nachgereicht, die den Titel Pokémon Kristall trägt. Die ist, ähnlich wie seinerzeit Gelb für Rot und Blau, eine Erweiterung von Gold und Silber, bringt also einige neue Features mit sich, wie beispielsweise die erste weibliche Protagonistin.

Pokémon Goldene Edition: Heartgold und Silberne Edition: Soulsilver (4. Generation)

Neun Jahre später dürfen die Remakes die Herzen der Spieler auf ein Neues einfangen. Am 26. März 2010 wird nämlich Pokémon Goldene Edition: Heartgold und Silberne Edition: Soulsilver in Europa veröffentlicht. Anstatt wie die Originale auf dem Game Boy Color, feiern die Neuauflagen der 2. Generation auf dem Nintendo DS ihr Debüt und überspringen somit den Game Boy Advance. Sie erscheinen nach Diamant, Perl und Platin und gehören genau wie die Abenteuer in Sinnoh zur 4. Generation. Die neue Technik des Nintendo DS erlaubt nicht nur einen überarbeiteten Grafikstil, der sich eindeutig an Pokémon Platin orientiert, sondern bietet auch sonst ein gründlich überholtes Spielerlebnis. Neben den vielen neuen Animationen wird auch der Soundtrack erneut der damaligen Zeit angepasst und ist eher im Stile von Diamant, Perl und Platin gehalten. Mithilfe eines Gegenstandes, der den Namen GB-Player trägt, können Spieler nach der Pokémon Liga aber auch zum Original-Soundtrack aus Gold und Silber wechseln.

Wie schon Feuerrot und Blattgrün vor ihnen, bleiben Heartgold und Soulsilver ihren Vorbildern in vielerlei Hinsicht treu und halten sich an die allseits beliebte Vorlage. Der Aufbau der Region ist derselbe, lediglich einige Bereiche, Höhlen und Städte erfahren geringfügige Änderungen oder Erweiterungen. Die Geschichte ist unverändert und bis auf fünf Neuzugänge aus Sinnoh ist auch der Pokédex der gleiche. Wie schon bei den Remakes der 1. Generation, können sich Spieler erst nach der Liga mit Erhalt des Nationalen Pokédex auf eine breitere Auswahl an Taschenmonstern aus Hoenn und Sinnoh freuen. Weiterhin übernehmen die Neuauflagen die wählbare weibliche Protagonistin aus Kristall, bei der es sich jedoch nicht um die ursprüngliche Krista handelt. Die neue Heldin trägt den Namen Lyra und verfügt über ein eigenes Design.

Bei den Remakes von Gold und Silber wird vor allem auf die Verbundenheit und Freundschaft zu den fangbaren Pokémon gesetzt. Die Spiele kommen nämlich mit einem physischen Extra daher: dem sogenannten Pokéwalker. Eines der Taschenmonster aus dem Spiel kann im

Nach dem bahnbrechenden Erfolg von Rot, Blau und Gelb war eine zweite Pokémon-Generation wohl so gut wie unabdingbar. Die Abenteuer in der Region Johto hören auf die Namen Goldene Edition und Silberne Edition.

Die in Kristall eingeführte Protagonistin Krista feiert ihr Comeback, heißt jetzt aber Lyra und bekommt ein gänzlich neues Design spendiert.

Frisches Make-Over: Heartgold und Soulsilver haben zwar die Essenz der Original-Spiele behalten, wurden aber ordentlich aufgehübscht und müssen sich nicht vor den anderen Titeln der vierten Generation verstecken.

Heartgold und Soulsilver erfreuen sich auch aufgrund des hinterherlaufenden Pokémon-Features so großer Beliebtheit. Das Teammitglied an erster Stelle außerhalb seines Balls zu sehen, gestaltet die Reise definitiv lebhafter.

Fast 100 Attacken sind als TMs verfügbar und sorgen für ordentlich Auswahl. Leider sind die aber noch auf eine einmalige Nutzung limitiert. Die Einschränkung verabschiedet sich erst in Schwarz und Weiß.

Doppelt hält bekanntlich besser: Die in Rubin und Saphir eingeführten Doppelkämpfe haben sich bis heute gehalten und dominieren als Format die offiziellen kompetitiven Turniere seitens Nintendo.

Pokéwalker abgelegt und wie ein Tamagotchi mit sich herumgetragen werden. Das Gerät fungiert dabei als Schrittzähler, wodurch Spieler das gewählte Pokémon trainieren und Watt sammeln, die in Heartgold und Soulsilver zum Fangen exklusiver Pokémon genutzt werden. Neben dem technischen Spielzeug gibt es aber auch ein Ingame-Feature, das die gleiche Zuneigungs-Schiene fährt und bis heute zu den beliebtesten Mechaniken der Reihe gehört: das auf der Overworld hinterherdackelnde Pokémon. Das Teammitglied an erster Stelle ist nämlich nicht wie die anderen Partymitglieder im Pokéball eingesperrt, sondern trottet munter hinter euch her. Dabei könnt ihr auch mit ihm interagieren, erfahrt, wie es sich fühlt und erhaltet sogar ab und zu ein Item von ihm.

Eine der größten Änderungen, die tatsächlich spürbar das Kampfsystem verändert, ist die Umverteilung der Kategorien physischer und spezieller Angriffe. Während diese bis zur 3. Generation lediglich nach Typen aufgeteilt waren, passt man in der 4. jeden einzelnen Angriff an und weist ihm die physische oder spezielle Eigenschaft zu, meistens davon abhängig, ob die Attacke Kontakt herstellt oder nicht. Auch in Sachen TMs orientieren sich die Neuauflagen von Gold und Silber an Diamant, Perl und Platin. Die Liste entspricht nämlich nicht mehr der 2., sondern der 4. Generation und umfasst statt 50 Attacken mit 92 nun fast die doppelte Menge. Dies liegt auch daran, dass es in der 4. Generation mit 467 Attacken sehr viel mehr Variation gibt, als das noch bei den Original-Titeln der Fall war.

Pokémon Heartgold und Soulsilver sind logische Konsequenzen nach dem Erfolg von Feuerrot und Blattgrün und untermauern die Profitabilität von Nostalgie. Die beiden Neuauflagen holen Gold und Silber in die Gegenwart und glänzen durch zeitgemäße Änderungen. Besonderen Stellenwert erlangen die Spiele durch das Feature des hinterherlaufenden Pokémon, das nicht ohne Grund in Let's Go Evoli und Pikachu ein Revival erlebt. Heartgold und Soulsilver erfreuen sich bis heute aber auch aufgrund ihres Umfangs reger Beliebtheit. Schließlich kann man mit Kanto und Johto gleich zwei Regionen bereisen.

Wiedersehen macht Freude, erst recht, wenn die Grafik so einen Sprung gemacht hat. Die Kindheitserinnerungen in zeitgemäßer Optik zu sehen, dürfte für viele Spieler ein echter Glücksmoment gewesen sein.

Die Hoenn-Region

Pokémon Rubin, Saphir und Smaragd (3. Generation)

Obwohl der Game Boy Advance schon im Juni 2001 in Europa erscheint, dauert es noch zwei Jahre, genauer gesagt bis zum 25. Juli 2003, bis Game Freak ein neues Pokémon-Spiel für den damals aktuellen Handheld aus dem Hause Nintendo veröffentlicht. Eingeläutet wird die 3. Generation mit Pokémon Rubin und Saphir, angesiedelt in der neuen Hoenn-Region. Neben sage und schreibe 135 neuen Pokémon, bringt die 3. Generation unzählige andere Innovationen mit, die die Spiele nachhaltig prägen sollen. Wesen und Fähigkeiten nehmen Einfluss auf die Kämpfe und Wettbewerbe, Geheimbasen erweitern das Spielerlebnis auch fernab der Pokémon-Prügeleien. Zudem wird mit Doppelkämpfen eine völlig neue Art des Gefechts eingeführt, bei der zwei Taschenmonster auf jeder Seite gleich-

zeitig in den Ring steigen. Am 21. Oktober 2005, und damit noch einmal zwei Jahre später, erscheint Pokémon Smaragd. Wie schon Gelb und Kristall zuvor ist Smaragd eine Sonderedition, aufbauend auf der jeweiligen Generation und dafür mit einigen Neuerungen, wie beispielsweise einer herausfordernden Kampfzone im Post-Game.

Pokémon Omega Rubin und Alpha Saphir (6. Generation)

Nach Feuerrot, Blattgrün, Heartgold und Soulsilver gehen viele Fans davon aus, dass auch die 3. Generation in Form von Remakes ein Revival erhalten wird. Während die ersten Neuauflagen nur fünf Jahre auf sich warten ließen und es bei den zweiten nach immerhin neun Jahren soweit war, müssen Spieler sich ganze elf Jahre lang gedulden, um am 28. November 2014 wieder in die Hoenn-Region reisen zu dürfen.

Dafür sind Omega Rubin und Alpha Saphir aber auch randvoll gepackt mit Neuerungen und offenbaren sich als würdige Nachfolger, die vor allem auf bestehenden Konzepten aufbauen und diese verbessern. Ins Auge sticht – da unterscheiden sich die Remakes der 3. Generation nicht von den anderen Neuauflagen – die aufpolierte Grafik. Statt dem Game Boy Advance kommt nun der Nintendo 3DS zum Einsatz, der dazwischenliegende Nintendo DS wird also ausgelassen. Durch die zeitliche Spanne und dank der deutlich aktuelleren Hardware ist der grafische Sprung entsprechend groß. Omega Rubin und Alpha Saphir orientieren sich optisch deutlich an den anderen Titeln der 6. Generation, Pokémon X und Y. Charaktermodelle sind angepasst, die Umgebung detailreicher und auch die Pokémon selbst sehen entsprechend schicker aus. Wie schon bei den anderen Remakes wird auch die Musik neu aufgenommen und obwohl sie Veränderungen durchmacht, bleibt die Trompeten-lastige Soundessenz von Rubin und Saphir erhalten.

Die Neuauflagen Omega Rubin und Alpha Saphir sind ja sowieso schon prall gefüllt mit Inhalt. Die brandneue Delta-Episode gibt's aber noch obendrauf und die ist wirklich eine tolle Ergänzung zur Hauptgeschichte.

Omega Rubin und Alpha Saphir bieten außerdem in der Geschichte der Neuauflagen erstmalig ganz neuen Story-Content. Mit der Delta-Episode, die Spieler nach Abschluss der Hauptgeschichte einleiten können, werden nicht nur die legendären Pokémon Rayquaza und Deoxys in die Handlung eingebunden, sondern es wird auch der brandneue Charakter Amalia eingeführt. Als Flaggschiff der Remakes fügt sich der neue Inhalt nahtlos an die Hauptgeschichte an und führt diese sinnvoll weiter. Ansonsten bleibt diese aber größtenteils gleich: Noch immer müssen Spieler Team Aqua oder Magma daran hindern, das Ende der Welt einzuläuten und dabei acht Orden und den Titel des Champs ergattern.

Neu hinzugekommen sind die Mega-Entwicklungen. Zum einen bereits bekannte aus X und Y, zum anderen eigens für die Remakes designte, die auch in die Story eingebunden wurden. Als Experte für Steine in jeder Form und Farbe ist Champ Troy der wegweisende Forscher und bringt euch das charakteristische Feature der 6. Generation näher. Die beiden Cover-Legenden der Spiele, Kyogre und Groudon, erhalten zwar keine Mega-Entwicklung, erreichen aber durch Protomorphose ihre Ur-Form und spielen eine wichtige Rolle in der Geschichte.

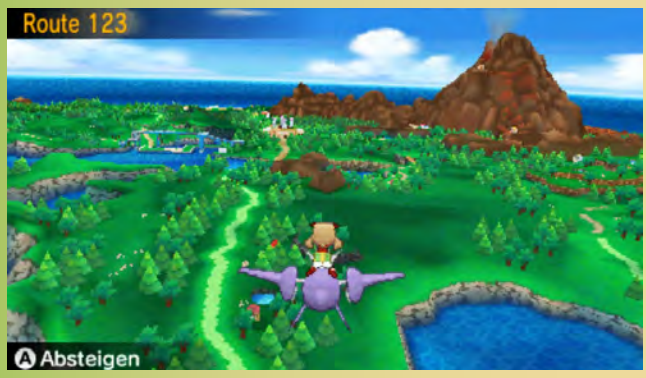
Omega Rubin und Alpha Saphir übernehmen aber noch einige andere Mechaniken aus X und Y. Die TM-Liste zum Beispiel, bei der jede Attacke seit der 5. Generation unendlich anwendbar ist. Oder den neuen Typen Fee, die erste Änderung im Typen-System, seit Stahl und Unlicht in der 2. Generation dazugekommen sind. Auch die Massenbegegnungen, bei denen man fünf wilde Poké-

Erneut haben Spieler die Qual der Wahl: Den gleichen Starter nehmen wie vor elf Jahren beim ersten Durchspielen oder lieber mal was Neues ausprobieren? Die Antwort auf diese Frage lautet aber ohnehin Hydropi.

Neben den bereits bekannten Mega-Entwicklungen aus X und Y gibt es eine Handvoll eigens für die Neuauflagen kreierte. Darunter auch der Fan-Liebling Metagross, die Trumpfkarte von Champ Troy.

mon auf einmal trifft, entnehmen die Remakes der 3. Generation aus X und Y. Gleiches gilt für die Dreifach- und Reihumkämpfe aus Pokémon Schwarz und Weiß, die aber glücklicherweise nur spärlich gesät sind. Nachdem die 3. Generation die letzten Spiele beinhaltet, die sich am veralteten System der Aufteilung von physischen und speziellen Angriffen nach Typen orientieren, übernehmen die Neuauflagen natürlich das moderne System, bei dem jede Attacke eigens zugeteilt wird.

Secret Spot: Die Geheimbasen haben es glücklicherweise auch in die Remakes geschafft und sehen dort endlich so aus, wie man es sich 2003 gewünscht hat. Und es gibt so viele hübsche Dekorationsmöglichkeiten!



Vogelfrei: Auf dem Rücken von Mega-Latios oder Mega-Latias durch die Lüfte über Hoenn zu gleiten, ist nicht nur eine praktische Möglichkeit um schnell von A nach B zu kommen. Auf wundersamen Inseln könnt ihr hier auch legendäre Pokémon aus den verschiedenen Vorgänger-Generationen fangen.

Wirklich kein Schnee von gestern: Diamant und Perl sind auch heute noch echte Klassiker. Kein Wunder, dass nun endlich Neuauflagen der vierten Generation kommen, wenn auch erst 14 Jahre nach den Original-Titeln.

Aber Omega Rubin und Alpha Saphir leihen sich nicht nur Mechaniken aus anderen Editionen, sondern bauen auch auf den Stärken der Originalspiele auf. Malvenfroh hat beispielsweise eine echte Rundumsanierung bekommen und verlockt jetzt mit zahlreichen Einkaufsmöglichkeiten sowie einer Dachterrasse. Die Super-Geheimbasen sind trotz ihres strunzdummen Namens eine zeitgemäße Variante der voll möblierbaren Verstecke aus den Vorlagen. Das Erklären dieses für die Pokémon-Reihe einzigartigen Konzepts obliegt dem neuen Charakter Johnson, der sich selbst Geheimbasen-Meister nennt.

Auch die Wettbewerbe aus den Originalen dürfen sich über einige Anpassungen freuen und bekommen mit dem Wettbewerbssternchen Xenia ebenfalls einen dedizierten Charakter. Frischen Wind erhalten die putzigen Popularitätswettkämpfe durch ein Cosplay-Pikachu, das neben knuffigen Kostümen auch mit verbesserten Werten daherkommt. Das Poké-Multi-Navi ist eine logische Entwicklung des Vorgängers, dem PokéNav. Mit neuen Funktionen ausgestattet und ganz und gar den unteren Touchscreen des 3DS ausnutzend, ist das Poké-Multi-Navi das beste Werkzeug, egal, ob ihr auf Pokémon-Jagd gehen oder mit anderen Trainern online interagieren wollt.

Abgesehen von der bereits erwähnten Delta-Episode ist wohl die Überflieger-Fähigkeit von Mega-Latias und Mega-Latios eine der spannendsten Neuerungen. Ruft ihr eines der beiden Pokémon mit der Äon-Flöte herbei, könnt ihr euch auf seinem Rücken in die Lüfte schwingen. Im Luftraum von Hoenn treiben nicht nur zahlreiche Flug-Pokémon ihr Unwesen, ihr könnt dort auch wundersame Orte erkunden, an denen sich verschiedenste legendäre Pokémon tummeln. Weil Omega Rubin und Alpha Saphir im Gegensatz zu ihren Vorgängern einen Tag-Nacht-Zyklus spendiert bekommen haben, dürfen Spieler die Hoenn-Region nun auch bei Nacht genießen und über die strahlenden Lichter der Städte hinwegfliegen.

Erneut sind im Post-Game Pokémon aus anderen Editionen verfügbar. Diesmal feiern neben den alten Bekannten auch Taschenmonster aus den Regionen Sinnoh, Einall und Kalos ihr Debüt in Hoenn. Zumindest einige der in Sinnoh eingeführten Entwicklungen alter Pokémon könnt ihr aber auch schon während der Story erhalten. Außer der Delta-Episode gibt es nach dem Triumph über den Champ allerdings nicht sehr viel zu tun. Die in Smaragd hinzugefügte Kampfzone erlebt nämlich keine Wiederauferstehung, zum Unmut vieler Fans.

Den Editionen Omega Rubin und Alpha Saphir gelingt es, die Hoenn-Region mit Neuerungen und Modernisierungen in die Gegenwart zu befördern. Veraltete Mechaniken werden zeitgemäß aufpoliert, neuer Story-Content und das Überflieger-Feature bringen frischen Wind in die Remakes. Natürlich tun die überarbeitete Grafik und der verbesserte Soundtrack ihr Übriges. Auch, wenn sich viele Fans die Kampfzone aus Smaragd wünschen, bleiben die Neuauflagen durch die Übernahme der Mega-Entwicklungen und das Hinzufügen neuer Varianten dem in X und Y eingeführten kompetitiven Erlebnis treu.

Die Sinnoh-Region

Pokémon Diamant, Perl und Platin (4. Generation)

Ein neuer Handheld, eine neue Pokémon-Generation: Mit Pokémon Diamant und Perl erschienen am 27. Juli 2007 die ersten Spiele der Reihe für den Nintendo DS. Die 4. Generation bringt viele Innovationen mit sich und schlägt den Bogen zu den ersten 151 Taschenmonstern, indem sie unzählige neue Baby-Pokémon und Entwicklungen einführt. Mit 92 TMs bieten Diamant und Perl fast doppelt so viele wie zuvor und die erstmalige Veränderung der Aufteilung von Attacken in physisch und speziell stellt das kompetitive Kampfgeschehen sowie das des Hauptspiels auf den Kopf. Knapp zwei Jahre später, am 22. Mai 2009, erscheint außerdem die Zusatzedition Pokémon Platin, die mit der Kampfzone und der Zerrwelt eine

Die drei zentralen Seen der Region Sinnoh haben dank technischem Fortschritt der Konsolen-Hardware wunderschöne Wassertexturen bekommen. Welche Pokémon sich wohl unter der Wasseroberfläche tummeln?

Der „neue" Look der Remakes ist durchaus gewöhnungsbedürftig. Gamefreak, beziehungsweise das hier vor allem verantwortliche Studio Ilca wollten scheinbar auf Nummer sichergehen und haben sich stark an der Originaloptik orientiert.

ordentliche Portion an neuen Inhalten mit sich bringt, die sich Fans auch für die Remakes der 4. Generation wünschen.

Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle (8. Generation)

Über die Ende 2021 erscheinenden Neuauflagen Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle lässt sich aktuell naturgemäß nur spekulieren, mehr als einen ersten Trailer gibt es ja noch nicht zu sehen. Fakt ist aber, dass die Remakes der 4. Generation mit 14 Jahren Abstand zu den Originalen die Spiele sind, auf die Fans am längsten warten mussten. Grafisch ist die erneute Reise nach Sinnoh dabei wohl das konservativste Revival der Reihe überhaupt. Diamant und Perl haben zwar ein optisches Facelifting bekommen, der Chibi-Look ist aber geblieben.

Damit sind die Remakes der 4. Generation ein Ausnahmefall, weil sie sich nicht an der Grafik der aktuellen Generation, in diesem Fall Schwert und Schild, orientieren. Die optischen Einschränkungen sind auch deshalb verwunderlich, weil mit dem 3DS erneut eine Hardware-Generation übersprungen wird und die Remakes auf der Nintendo Switch veröffentlicht werden. Der konservative Look scheint einigen Fans schon jetzt sauer aufzustoßen.

Ein paar gesicherte, wenn auch schwammige Infos gibt es immerhin schon: Auf der offiziellen Website der Spiele heißt es: „Die Geschichte der Originale bleibt unverändert, und auch das Größenverhältnis der Städte und Routen wurde beibehalten." Damit fügen sich die Remakes der 4. Generation in die Tradition der bisherigen Neuauflagen ein, bei denen Änderungen an der Story und den bestehenden Arealen, wenn überhaupt, nur minimal stattfanden.

Weiter ist auf der Website vom „leicht zugänglichen Spielkomfort moderner Pokémon-Titel" die Rede. Was genau das bedeutet, ist natürlich noch unklar. Es steht aber zu vermuten, dass damit Anpassungen gemeint sind, die nach der 4. Generation Einzug in die Spielereihe gehalten haben: der Feen-Typ beispielsweise, die Abschaffung von VMs oder die unendliche Nutzung von TMs.

Ein einzelner Trailer ist an sich zwar noch nicht besonders aussagekräftig, einige Details lassen aber bereits Schlussfolgerungen zu. Die beiden größten Auffälligkeiten sind dabei wohl ein NPC und ein Pokémon. Bei dem NPC handelt es sich um eine blonde Frau, die in der Stadt Flori neben einem Holzschild steht. Sie hatte ihren Auftritt allerdings erst in Platin und existiert in Diamant und Perl noch gar nicht. Ursprünglich gibt sie dem Spieler die Gracidea-Blume, mit der man das mystische Pokémon Shaymin in seine Zenitform versetzen kann.

Das eben angesprochene Pokémon ist Porygon-Z, welches in einer kurzen Kampfsequenz zu sehen ist. Porygon-Z, genau wie seine Vorentwicklungen Porygon und Porygon2 kommt nur im Pokédex der Platin-Edition vor. Außerdem ist Porygon in Diamant und Perl erst nach Erhalt des Nationalen Pokédex im Trophäengarten fangbar. Sowohl der Auftritt von Porygon-Z als auch die blonde Frau in Flori lassen daher vermuten, dass die Neuauflagen auch Aspekte aus Pokémon Platin übernehmen werden.

Eine grundsätzliche Änderung, an der das Entwicklerstudio auf jeden Fall nicht vorbeikommt, ist die Umsetzung des Pokétch. Der Nachfolger zum PokéNav aus Rubin und Saphir zeigt nicht nur die Uhrzeit an, sondern bietet auch zahlreiche Sonderfunktionen wie ein Itemradar, eine Landkarte und einen Taschenrechner. Weil der Pokétch im Original aber auf den Touchscreen des Nintendo DS ausgelagert ist und die Switch bekanntlich nur einen Bildschirm besitzt, ist eine Änderung des Gadgets unvermeidbar. Zuletzt begeben wir uns dann noch ganz tief in den Sumpf der Spekulationen. Wie die Website Pokéshopper, die sich auf Infos über Pokémon-Merchandise spezialisiert hat, in einem Tweet mitteilt, sollen im Sommer 2021 einige Figuren im Rahmen der Werbekampagne zu Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle in den Handel kommen. Darunter unter anderem: Mega-Lucario und Mega-Glurak X. Schon bei Let's Go Evoli und Pikachu gab es im Vorfeld eine Kampagne mit Mega-Pokémon-Figuren und diese schafften es dann auch in die finalen Spiele. Daher mutmaßen viele Fans, dass die im Sommer erscheinenden Figuren ein Indikator für Mega-Entwicklungen in den Remakes der 4. Generation sind. Bestätigt ist zu diesem Zeitpunkt aber noch nichts, es handelt sich also um reine Spekulation.

Jonas Höger & Lukas Schmid

Egal ob Plinfa, Chelast oder doch Panflam: Natürlich dürft ihr auch in den Editionen Strahlender Diamant und Leuchtende Perle wieder mit einem der drei knuffigen Starter-Pokémon in den Kampf ziehen.

ALS DIE SPIELE HÜPFEN LERNTEN

DIE EVOLUTION DES PLATFORMING-GENRES

Am 09. Juli 2021 feiert Donkey Kong, der Urvater des Jump'n'Runs, seinen 40. Geburtstag. Grund genug, ein Genre in den Blickpunkt zu stellen, das die Gaming-Landschaft nachhaltig geprägt hat: Von den holprigen Anfängen in den frühen 1980ern über die Blütezeit während der 16-Bit-Ära bis hin zum Status Quo – in unserem Report erfahrt ihr alles über die Geschichte der Jump'n'Runs.

Geschichtlich betrachtet reicht die Evolution des Platforming-Genres zurück bis ins Jahr 1980. Universal bringt damals einen Arcade-Automaten namens Space Panic auf den Markt. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Ein kleines Männchen mit hellblauer Hose und rotem Hemd muss in einem mehrstöckigen Areal bestehend aus Plattformen und Leitern aufdringliche Außerirdische besiegen. Mittel zum Zweck ist eine Schaufel, mit der der Spieler Löcher in die Plattformen gräbt. Fällt ein Alien hinein, klopft man ihm mit dem Buddelwerkzeug noch einmal kräftig auf die Fühler, und es plumpst in die Tiefe und verschwindet. Space Panic kann allein oder zu zweit gespielt werden, tut sich jedoch ziemlich schwer, Spielhallengänger für sich zu begeistern.

Wesentlich besser gelingt dies Donkey Kong im Jahr 1981: Der von Shigeru Miyamoto und Gunpei Yokoi entwickelte Arcade-Automat übergibt Spielern die Steuerung von Jumpman, dessen Freundin Pauline von einem außer Rand und Band geratenen Gorilla namens Donkey Kong entführt wurde. Um seine holde Maid zu befreien, muss sich Jumpman nun laufend, hüpfend und Leitern emporkletternd einen Weg zur Spitze der insgesamt vier Levels bahnen. Donkey Kong steuert sich fantastisch, sieht super aus und geht kommerziell durch die Decke. Nintendo verkauft über 60.000 Automaten und macht sich s ofort an den Entwurf weiterer Spiele dieser Art. Protagonist Jumpman wird im Zuge dessen in Mario umbenannt und zum Maskottchen des aufstrebenden Videospielunternehmens mit Hauptsitz im japanischen Kyoto.

Das Platformer-Genre entwickelt sich in dieser aufregenden Zeit kontinuierlich weiter. Mario Bros. von 1983 zum Beispiel führt erstmals einen Zwei-Spieler-Modus ein, bei dem ein weiterer Nutzer die Rolle von Marios Bruder Luigi übernimmt. Das im Jahr zuvor erschienene Pitfall! für das Atari 2600 wiederum versucht, das Gefühl einer ausschweifenden Abenteuerwelt zu erzeugen. Hersteller Activision reiht 256 Bildschirme horizontal aneinander – jeder davon gespickt mit tödlichen Fallen und gefährlichen Tieren, die der an Indiana Jones erinnernde Held Pitfall Harry überwinden muss.

Scrolling verändert alles

Die Spielerfahrung von Pitfall! ist gut, fühlt sich durch das bildschirmweise Vorankommen aber trotzdem abgehackt an. Die Lösung für dieses Problem? Eine Darstellungstechnik namens Scrolling. Sie kommt erstmals in Jump Bug aus dem Jahr 1981 zum Einsatz und findet dann kontinuierlich ihren Weg in andere Spiele, darunter Jungle King (besser bekannt als Jungle Hunt) von Taito (1982) oder Pac-Land von Namco (1984).

Die erste wirkliche Platforming-Sensation bekommt die Welt allerdings erst 1985 zu Gesicht. Während ein Großteil der Branche noch dabei ist, den großen Video Game Crash von 1983 zu verdauen, gibt Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi seinen Teams die Aufgabe, neues Futter für die am 15. Juli 1983 in Japan gestartete Heimkonsole Famicom zu produzieren. Das Ergebnis dieser Initiative sind Titel wie Devil World, Excitebike und Ice Climber sowie zwei weitere Spiele, die die Rechenpower der Konsole unter Beweis stellen sollen: ein Abenteuerspiel und ein Hüpfspiel mit dem Codenamen Mario Adventure. Da bereits Excite Bike und Devil World seitliches Scrolling bieten, wird die Technik auch für das Mario-Spiel eingesetzt, dessen kreative Leitung Shigeru Miyamoto übernimmt. Am 13. September 1985 ist es schließlich so weit: Super Mario Bros. erscheint in Japan und verzaubert eine ganze Generation

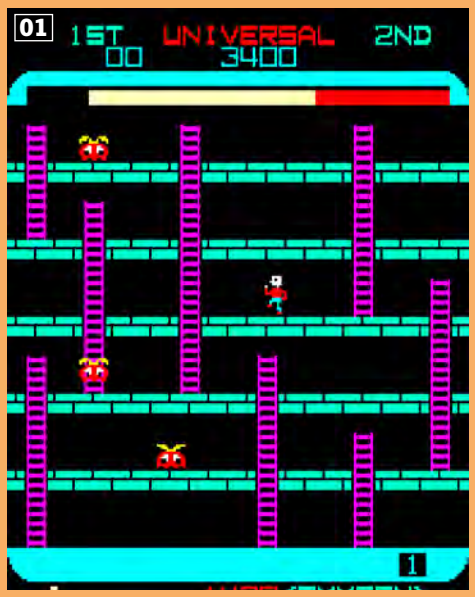
– zunächst in Fernost, dann im Westen. Dank grandiosem Leveldesign, präziser Steuerung und für damalige Verhältnisse famosen Power-ups erkämpft sich Super Mario Bros. mit mehr als 40 Millionen Exemplaren Bestseller-Status und legt den Grundstein für die rasant anziehende Popularität des Genres. Plötzlich sind Platformer in aller Munde, und Super Mario Bros. folgen schon bald zahlreiche Nachahmer.

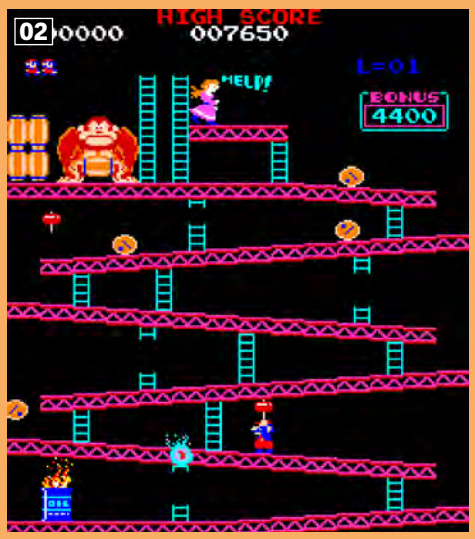
Nintendo-Rivale Sega etwa bringt bereits ein Jahr später Alex Kidd in Mircale World für das Master System auf den Markt. Das 8-Bit-Werk kann Mario inhaltlich durchaus Paroli bieten und setzt aufgrund von Fahrzeugpassagen, Schere-Stein-Papier-Bosskämpfen, einem Power-up-Händler und vertikal scrollenden Abschnitten interessante eigene Akzente. Was viele nicht wissen: Ursprünglich war das Projekt als offizielles Dragon-Ball-Spiel geplant. Da die Lizenz jedoch auslief, entschloss sich Sega, etwas ganz Eigenes daraus zu machen.

Neben Alex Kidd versucht Sega im April 1986 zudem, einen zweiten Helden zu etablieren: Wonder Boy aus der Feder von Entwickler Westone. Der Skateboard-fahrende Höhlenmensch mausert sich schnell zum Liebling japanischer Spielhallenbesucher und wird mit einer Vielzahl von Umsetzungen sowie insgesamt fünf Nachfolgern bedacht, die das Gameplay unter anderem mit Rollenspielelementen anreichen. An die Verkaufszahlen und Popularität von Mario kommt jedoch keine der beiden Figuren heran.

Neue Gameplay-Ideen, wohin man blickt

Aber auch andere Entwickler experimentieren Ende der 1980er-Jahre mit eigenen Ideen, um spielerisch für frischen Wind zu sorgen. Allen voran Capcom, die der Welt mit Mega Man im Dezember 1987 nicht nur einen höchst sympathischen Pixelhelden präsentieren, sondern auch das Konzept eines Levelauswahlbildschirms im Genre verankern. Spieler können also erstmals selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sie Herausforderungen in Angriff neh-





01 Laut den Recherchen von Electronic Games, dem ersten US-Spielemagazin, verbrachten Spielhallenbesucher durchschnittlich kaum mehr als 30 Sekunden mit Space Panic. (Quelle: Moby Games) **02** Donkey Kong aus dem Jahr 1981 bietet insgesamt vier Levels, bestehend aus je einem Bildschirm. Heute mag das lächerlich klingen, in Anbetracht der damaligen Möglichkeiten war es jedoch ziemlich komplex. (Quelle: Moby Games) **03** In Marios. Bros. von 1982 macht die Nintendo-Ikone Schildkröten und Co. mit einem beherzten Sprung von unten zunächst bewegungsunfähig. Anschließend zieht er sie durch Drüberrennen aus dem Verkehr und kassiert dafür Punkte. (Quelle: Moby Games) **04** Jump Bug vom japanischen Entwickler Alpha Denshi ist der erste Platformer mit horizontalem und vertikalem Scrolling. Als Spielfigur dient ein springendes Auto. (Quelle: Moby Games) **05** An einer Liane hängend, schwingt sich der Protagonist aus Pitfall über eine Meute gefräßiger Krokodile. David Cranes Atari-2600-Hit beeinflusste die Machart von zukünftigen Platformern maßgeblich. (Quelle: Moby Games) **06** Super Mario Bros. für das NES wird 1985 zum Kult-Platformer einer ganzen Generation. Damals etablierte Gameplay-Elemente wie Fragezeichenblöcke oder Gumba-Gegner gibt es bis heute. (Quelle: Moby Games)

men. Ein Feature, das Nintendo ein Jahr später in Form einer grafisch ansprechenden Oberweltkarte auch in Super Mario Bros. 3 für das Nintendo Entertainment System implementiert. Eine weitere, ebenfalls bis heute im Genre weit verbreitete Gameplay-Idee stammt erneut von Capcom. Gemeint ist der Enterhaken, mit dem sich der Protagonist aus Bionic Commando (März 1987) elegant an höher gelegenen Plattformen hochzieht, klaffende Abgründe überwindet oder Power-ups angelt.

Dass Platformer nicht zwingend aus einzelnen, in sich abgeschlossenen Levels bestehen müssen, sondern auch wunderbar in einer offenen, frei erkundbaren Welt funktionieren, beweist dagegen der japanische Spieldesigner Hiroshi Ishikawa 1985 mit Brain Breaker. Das Spiel für den Sharp X1 erzählt die Geschichte eines Raumfahrers, der auf einem fremden Planeten abstürzt, nach und nach seine Ausrüstung zurückerlangt und sich so einen Weg in die Freiheit bahnt. Richtig populär wird die offene Exploration einer weitläufigen Platforming-Welt allerdings erst mit Nintendos Metroid aus dem Jahr 1986 sowie Konamis Castlevania 2: Simon's Quest (1987). Beide Titel gelten als Vorläufer des sogenannten Metroidvania-Subgenres, dessen richtige Blütezeit mit Super Metroid (1994) und Castlevania: Symphony of the Night (1997) beginnt.

Hüpfspiele werden mobil

Doch zurück in die späten 80er, genauer gesagt den 21. April 1989. Der Game Boy, Nintendos erstes 8-Bit-Handheld erblickt das Licht der Welt und mit ihm das erste waschechte Jump'n'Run für unterwegs. Super Mario Land stammt zwar nicht aus der Feder von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und ist mit zwölf Levels vergleichbar kurz, macht aber trotzdem einen Riesenspaß, sieht für Handheld-Verhältnisse grandios aus und steuert sich nahezu perfekt. Lohn der Mühe: In den nächsten Jahren verkauft Nintendo sage und schreibe 18 Millionen Exemplare – eine Million mehr als von Super Mario Bros. 3.

In Anbetracht solcher Rekordzahlen wundert es nicht, dass weitere Handheld-Platformer bald wie Pilze aus dem Boden sprießen. Sei es nun Gargoyle's Quest (1990) und Mega Man: Dr. Wily's Revenge (1991) von Capcom, Ninja Gaiden Shadow (1991) von Tecmo, Kirby's Dream Land (1992) von den HAL Labs, Contra: The Alien Wars (1992) und Kid Dracula (1993) von Konami oder Kid Icarus: Of Myths and Monsters (1991), Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (1992) sowie Wario Land: Super Mario Land 3 (1994) von Nintendo – Sidescroller mit Platforming-Elementen zählen zu den wichtigsten und populärsten Umsatzbringern jener Zeit.

Sega holt auf – dank Sonic

Letzteres trifft später auch für den 16-Bit-Markt zu, den vor allem die Platzhirsche Sega (ab Oktober 1988 mit dem Mega Drive/Genesis) und Nintendo (ab November 1990 mit dem Super Famicom/Super Nintendo) zunehmend unter sich aufteilen. Das Platformer-Genre als solches profitiert dabei in vielerlei Hinsicht von der neu hinzugekommenen Hardware-Power. Erstes Paradebeispiel? Sonic the Hedgehog. Segas nächster Versuch, Nintendo die Krone abzujagen, beginnt bereits im Jahr 1988 mit einem studiointernen Wettbewerb. Gesucht wird ein Maskottchen, das eine ähnliche Zugkraft wie Micky Maus besitzt, in der Lage ist, es mit Mario aufzunehmen und die Rechenpower der neuen 16-Bit-Konsole eindrucksvoll zur Schau stellt. Ergebnis erster Brainstorming-Sessions ist der Überbegriff „Geschwindigkeit" und damit verbundene Tierwesen. Die Sega-Designer der AM8-Abteilung skizzieren Kängurus, Eichhörnchen, Hasen und einige andere Tiere – jeweils mit der Fähigkeit, Dinge aus der Umgebung zu werfen.

Weil sich die Wurfmechanik jedoch technisch mehr schlecht als recht umsetzen lässt, konzentriert man sich auf Tiere, die sich zusammenrollen und ihre Gegner auf diese Weise niedermähen können. Einige Zeit später präsentiert Sega-Designer Naoto Ohshima schließlich Mr. Needlemouse – einen stacheligen Igel mit einer Vorliebe für Rollattacken. Die Figur trägt zwischenzeitlich noch Codenamen wie Raisupi und LS (Light-Speed), wird dann aber in Sonic the Hedgehog umbenannt.

Alles Weitere steht in den Geschichtsbüchern. Zum Launch am 23. Juni 1991 erobert Segas neues Maskottchen die Platformer-Gemeinde im Sturm und begeistert mit einer Spielgeschwindigkeit, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Nicht nur das: Leveldesign-Elemente wie Loopings, Korkenzieher, Sprungfedern, Rampen und so weiter gehen Hand in Hand mit dem multidirektionalen Temporausch und machen Sonic the Hedgehog zu einem Must-Have-Modul. Aber auch die coole Attitüde des rebellischen Igels kommt bei vielen Gamern sehr gut an und wird zum Markenzeichen etlicher anderer Jump'n'Run-Helden der Ära, darunter Earthworm Jim (ein muskelbepackter Regenwurm), Cool Spot (das damalige Maskottchen der US-Softdrinkmarke 7 Up), Opossum-Ritter Sparkster aus Rocket Knight Adventures oder das hippe Eichhörnchen Mr. Nutz – um nur einige zu nennen.

Bedingt durch die neue 16-Bit-Hardware können Spielemacher zudem andere Ideen umsetzen, die vorher schlichtweg nicht funktionierten. So führen beispielsweise Capcoms Strider und Segas Shadow Dancer KI-Begleiter ein, die dem Helden während seines Abenteuers unterstützend zur Seite stehen. Andere Sidekicks fungieren in erster Linie als Reittiere: Mario etwa erkundet im sensationellen Super Mario World (1990) für das SNES an vielen Stellen auf dem Rücken von Dinofreund Yoshi die Welt, während Affe Donkey Kong in Donkey Kong Country (1994) unter anderem mit Rhinozeros Rambi durch den Render-Dschungel prescht.

Neue Impulse aus der Heimcomputer-Szene

Keine Frage, Konsolen sind Ende der 80er, Anfang der 90er die bevorzugte Anlaufstelle für Platforming-Enthusiasten. Nichtsdestotrotz erscheint auch auf anderen Systemen hochattraktive Hüpfspielkost. Auf dem Apple II zum Beispiel bringt Yale-Absolvent Jordan Mechner einem persischen Prinzen mit einer Animationstechnik namens Rotoscoping das Laufen und Schwertkämpfen bei. Obwohl Mechner mit Zeichnen und Animieren sonst nur wenig am Hut hat, ist das Resultat durchweg verblüffend.

Ähnlich reizvoll fällt das Zeitdruckelement von Prince of Persia aus: Denn um seine geliebte Prinzessin aus den Fängen des finsteren Großwesirs Jaffar zu befreien und sich rennend, springend und fechtend einen Weg durch alle 13 Levels zu bahnen, haben Spieler lediglich eine Stunde Zeit. In der SNES-Version sind es übrigens 120 Minuten, dafür fallen die Levels dort länger und knackiger aus.

Ein Jahr später sorgt dann id Software mit Commander Keen für Schlagzeilen. Der Grund: Als erstes PC-Spiel überhaupt bietet das im Shareware-Format veröffentlichte Weltraumabenteuer butterweiches Scrolling – etwas, das man bis dato nur von Heimkonsolen oder dem Amiga kannte. Die dafür nötigen technischen Kniffe stammen übrigens von Entwicklerlegende John Carmack.

Auf dem C64 wiederum setzt Turrican (1990) Maßstäbe und zeigt fünf riesige Welten lang technische Kunststücke, die keiner dem betagten Heimcomputer von Commodore je zugetraut hätte. Turrican kassiert eine Magazinauszeichnung nach der anderen, wird fantastisch für Amiga (und Atari ST) umgesetzt und macht Spieldesigner Manfred Trenz und seinen Audio-Kollegen Chris Hülsbeck zu deutschen Entwicklerlegenden.

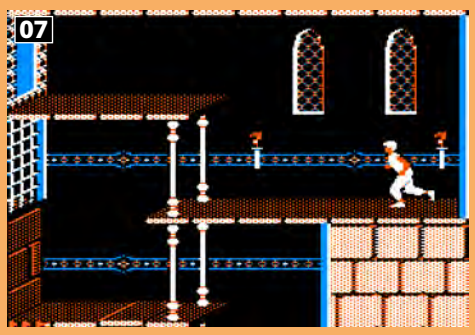
Einen weiteren Kritikerliebling aus deutschen Landen möchten wir in diesem Zusammenhang ebenfalls nicht vergessen. Die Rede ist von Lionheart für den Amiga, entwickelt von Thalion Software aus Gütersloh. Ausgeliefert auf vier Disketten, bewusst nicht mit einem Kopierschutz versehen (um auf die damalige Raubkopierer-Problematik aufmerksam zu machen) und ausgestattet mit traumhaftem Parallax Scrolling, lässt das 1992 veröffentlichte Herzblutprojekt

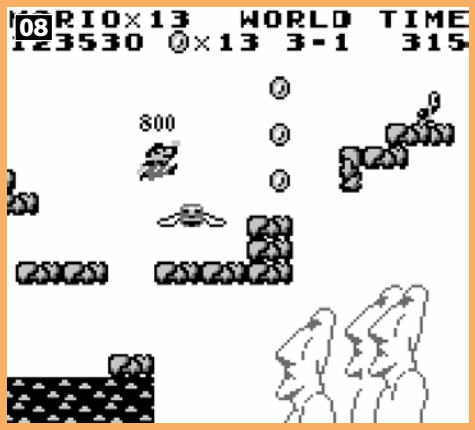
so manchen Konsolenkracher ziemlich alt aussehen. Profitieren kann Thalion davon indes nicht mehr: Aufgrund der immer aktiver werdenden Schwarzkopierer-Szene fehlen wichtige Einnahmen, und das Team muss Insolvenz anmelden.

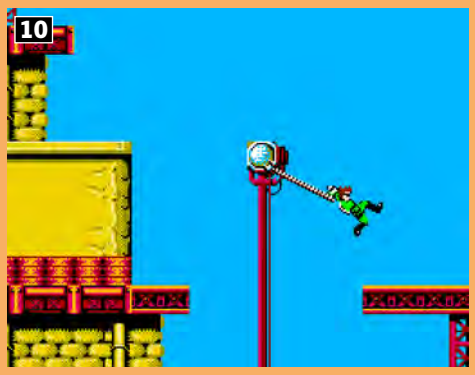
Sprung in die dritte Dimension

Zwar erleben 2D-Platformer Mitte der 90er-Jahre dank Hits wie Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, Rayman oder Super Mario World 2: Yoshi's Island noch mal einen echten Schub, den bevorstehenden Paradigmenwechsel hin zu 3D können diese und andere Titel allerdings nicht mehr aufhalten. Auslöser für diesen Trend ist selbstverständlich die neue Hardware-Generation. Den Anfang machen Segas Saturn (ab November 1994) sowie Sonys Playstation (ab Dezember 1994). Schon hier stoßen erste Entwickler vorsichtig in die neue Dimension vor, indem sie 2D-Gameplay in 3D-Umgebungen einbetten und vorgerenderte Sprites als Figuren nutzen. Erste Beispiele für solche sogenannten 2,5D-Platformer sind unter anderem der Sega-Saturn-Starttitel Clockwork Knight sowie das im August 1995 ebenfalls für den Saturn veröffentliche Bug!. Anders als bei Clockwork Knight können Spieler in Bug! allerdings schon auf festen Bahnen in die Tiefe des 3D-Raums vordringen.

Der Guinness-Buch-Eintrag für den ersten vollwertigen 3D-Platformer geht jedoch an Jumping Flash!, das am 28. April 1995 für die Playstation erscheint. Die Co-Produktion der japanischen Studios Exact und Ultra lässt Spieler in die Rolle eines Roboterhasen namens Robbit schlüpfen, dessen Aufgabe darin besteht, in 18 komplett dreidimensionalen Levels nach je vier verlorengegangenen Antriebsdüsen zu suchen. Gespielt wird aus der Sicht des sprunggewaltigen Hasen. Klingt kompliziert, funktioniert aber erstaunlich gut, da die Kamera bei jedem Sprung automatisch nach unten guckt und das Spiel dabei stets einen Schatten der Spielfigur einblendet. Präzise Landungen und gezielte Gegner-







07 So sah Prince of Persia zum Release im Oktober 1989 auf dem Apple II aus. Die Animationen des agilen Helden waren wegweisend und sind ein Grund, warum das Spiel im Englischen oft auch als „Cinematic Platformer" bezeichnet wird. (Quelle: Moby Games) **08** In Super Mario Land (1989) für den Game Boy ist Held Mario gerade einmal zwölf Pixel hoch. Dem Spielspaß tut dies keinen Abbruch. (Quelle: Moby Games) **09** Am 17. Dezember 1987 stürmt Capoms Mega Man in die Läden. Damals ein echtes Novum: der Levelauswahlbildschirm. Viele Games-Historiker sehen in ihm den Vorläufer non-linearen Gamedesigns. (Quelle: Moby Games) **10** Capcoms Bionic Commando von 1987 spendiert dem Genre den Greifhaken. (Quelle: Moby Games) **11** Das von Ridley Scotts Kultfilm Alien inspirierte Metroid für NES hatte Mitte der 80er großen Einfluss auf die Rolle von Heldinnen in Videospielen und verkaufte sich über 2,7 Millionen Mal. (Quelle: Moby Games) **12** Segas Highspeed-Igel Sonic stellte das Jump'n'Run-Genre 1991 auf den Kopf – im wahrsten Sinne des Wortes. (Quelle: Moby Games) **13** Shadow Dancer von 1989 stellt Spielern einen KI-gesteuerten Hund an die Seite. (Quelle: Moby Games) **14** Turrican darf in keiner Best-of-Liste für den Amiga fehlen. Wer die Serie damals verpasst hat, der wirft am besten mal einen Blick auf Turrican Flashback. Die Spielesammlung erschien Ende Januar 2021 für Switch und PS4. (Quelle: Moby Games)

abschüsse aus der Luft sind somit kein Problem.

Auf die eigentliche Genre-Revolution muss die Welt allerdings noch bis zum 23. Juni 1996 warten. Das Nintendo 64 erscheint in Japan – und zeitgleich der wohl bahnbrechendste Starttitel, seit es Konsolenspiele gibt: Super Mario 64. Drei lange Jahre steckten Shigeru Miyamoto und sein Team in ein unfassbar liebevoll gemachtes Jump'n'Run, das mit komplett dreidimensionalen Platform-Levels aufwartetet – eines schöner als das andere. Jedes Level ist zudem so weitläufig und so vollgestopft mit abwechslungsreichen Hüpfherausforderungen, dass man problemlos Stunden darin verbringen kann.

Doch damit nicht genug: Nintendo peppt Marios Bewegungsrepertoire gewaltig auf, unter anderem mit Tauch- und Schwimmaktionen, einem Zwei- und Dreifachsprung, einem Rückwärtssalto und Wandsprüngen. Dass sich diese und andere Manöver pixelgenau steuern lassen, dafür sorgt der mit dem Daumen zu bedienende Analog-Stick des N64-Gamepads. Die Kamerasteuerung erfolgt derweil über die vier gelben C-Tasten des Controllers. Super Mario 64 ist Spielspaß pur, bis heute wegweisend für das Genre und die ultimative Blaupause für alle weiteren 3D-Platformer.

Neue Helden sorgen für frischen Wind

Und davon gibt es in der Folgezeit jede Menge. Rare zum Beispiel verzaubert N64-Besitzer mit Banjo-Kazooie (Sommer 1998), Donkey Kong 64 (November 1999), Banjo-Tooie (November 2000) und Conker's Bad Fur Day (März 2001). Insomniac Games legt ab September 1998 mit Spyro the Dragon den Grundstein für eine feurige Trilogie. Ubisoft sorgt mit Rayman 2: The Great Escape im Oktober 1999 für Aufsehen. Sonys Japan Studio empfiehlt sich im Mai 1999 mit Ape Escape und Sega hievt seinen Hochgeschwindigkeitsigel mit Sonic Adventure für Dreamcast ab Dezember 1998 endlich vollumfänglich in die dritte Dimension. Nicht unterschlagen möchten wir darüber hinaus die Abenteuer der von Naughty Dog erdachten Beutelratte Crash Bandicoot. Obwohl eher ein 2,5D-Platformer, bei dem man auch öfter mal vom Betrachter weg- oder zu ihm hinrennt, mausert es sich nach seinem Start am 9. September 1996 zu einem echten Klassenschlager. Teil eins verkauft sich mehr als sechs Millionen Mal und erhält noch zwei Playstation-exklusive Fortsetzungen sowie zwei Spin-offs. Ab 2001 folgt Publisher Universal dann einem Multiformat-Ansatz und spannt dafür zunächst Traveller's Tales und Vicarious Visions als Entwickler ein.

Naughty Dog wiederum wird 2001 aufgrund seiner anhaltenden Erfolge von Sony Computer Entertainment übernommen und versetzt Playstation-2-Fans noch im Dezember desselben Jahres mit Jak and Daxter: The Precusor Legacy in andächtiges Staunen. Kein Wunder, denn das in 13 Levels aufgeteilte Setting dieses 3D-Platformers fühlt sich an wie eine große, zusammenhängende Welt. Dazu gibt's eine fantastische Sichtweite, grandiose Animationen und ein frech-witziges Heldenduo.

Stichwort Duo: Wissend, dass die kalifornischen Kollegen von Insomniac Games gerade an einem neuen Spiel namens Ratchet & Clank arbeiten, schlägt Naughty Dog einen Technologieaustausch vor. Frei nach dem Motto: Werft ihr doch mal einen Blick auf unsere Jak-and-Daxter-Engine und teilt uns – sofern ihr Elemente übernehmt – alle Verbesserungen mit, die ihr daran vorgenommen habt. „Naughty Dogs Großzügigkeit verschaffte uns einen großen Vorsprung und erlaubte uns, enorme Panoramen im Spiel darzustellen", erinnert sich Insomniac-Chef Ted Price später in einem Interview mit Gamasutra. Das Schöne an dieser Geschichte: Ratchet & Clank wird 2001 ein Riesenerfolg und gilt bis heute als eines von Sonys Aushängeschilder in Sachen Platforming-Action. Ebenfalls Playstation-fokussiert bleiben die im Cel-Shading-Look zum Leben erweckten Abenteuer des diebischen Waschbären Sly Cooper, dessen Einstand Entwickler Sucker Punch Productions am 23. September 2002 mit Sly Racoon einläutet.

Erst Flaute, dann Umschwung

Wir schreiben das Jahr 2004. Jump'n'Runs können zwar weiterhin viele Fans um sich scharen, haben aber sehr deutlich an Momentum verloren. Hauptgrund hierfür ist der anhaltende Siegeszug anderer Genres. Ego-Shooter etwa sind dank Spielen wie Halo 2, Half-Life 2 oder Counter-Strike in aller Munde, Action-Adventures boomen dank Hits wie Mafia, Grand Theft Auto: San Andreas oder Ninja Gaiden und Online-Rollenspiele sind bedingt durch World of Warcraft ebenfalls stark im Kommen. Die Folge: Das Interesse der Entwickler an Jump'n'Runs sackt eine Zeit lang stark ab, was wiederum zu einer spürbaren Flaute führt. Zwar gibt es zwischendrin immer wieder mal Hit-Lichtblicke wie Psychonauts oder den Nintendo-DS-Millionenseller New Super Mario Bros. – alles in allem ist es bis 2007 jedoch ziemlich ruhig.

Dass das Genre dann wieder aus seinem Dornröschenschlaf erwacht, ist einmal mehr Nintendo zu verdanken: Die Japaner liefern mit Super Mario Galaxy für die Wii einen weiteren Überflieger ab und kassieren dafür bei Metacritic.com eine internationale, nahezu perfekte Durchschnittswertung von 97 von 100 Punkten. Die Erfolgsformel von Shigeru Miyamoto und seinen Kollegen diesmal? Eine famose Präsentation, gewohnt grandioses Leveldesign, das immer wieder Gravitation auf brillante Weise miteinbezieht und eine überzeugende Nutzung der Wii Remote. Insgesamt greifen mehr als 12,8 Millionen Käufer begeistert zu.

Sony hingegen kontert zunächst mit dem fast schon trickfilmreif animierten Ratchet & Clank: Tools of Destruction (2007) sowie Little Big Planet (2008) aus dem Hause Media Molecule. Der Clou bei Little Big Planet: Passend zum Slogan „Play, Create, Share" dürfen Nutzer nicht nur komplette Levels selbst erstellen, sondern diese auch mit der Online-Community teilen. Über die Jahre entstehen so mehr als sechs Millionen User-Levels und eine beliebte Franchise, die erst Ende 2020 auf PS4 und PS5 mit dem Koop-Platformer Sackboy: A Big Adventure ein weiteres Mal fortgesetzt wurde – leider ohne Level-Editor! Ebenfalls aus dem Jahr 2008 stammt Mirror's Edge vom schwedischen Entwickler DICE. Angetrieben von der Unreal Engine 3 und vermarktet als Action-Abenteuer, ist das Spiel für viele Genre-Kenner in erster Linie ein gewagter, aber genialer Mix aus First-Person-Platformer und Parkour-Erlebnis mit einer charmanten Heldin namens Faith in der Hauptrolle.

Der Aufstieg der Indie-Szene

Neben solchen Klassikern von namhaften Studios, sind es fortan aber oft auch kleinere Spiele von Indie-Entwicklern, die im Genre ganz gewaltige Wellen schlagen und jeweils eigene Akzente setzen. Braid zum Beispiel, das der Amerikaner Jonathan Blow komplett selbst finanzierte, verquickt Platformer-Gameplay mit Zeitmanipulation und spielt zwischen 2008 und 2015 knapp sechs Millionen Dollar ein. Ähnlich gut läuft der Titel Trine von Frozenbyte aus Finnland. Der 2009 veröffentlichte Puzzle-Platformer weckt Erinnerungen an The Lost Vikings (1993) von Silicon & Synapse (heute Blizzard Entertainment), gibt Spielern die Kontrolle über drei grundverschiedene Fantasy-Helden und lässt sich wahlweise auch im Koop-Modus meistern.

Das Schöne an Braid, Trine und Co.: Sie beflügeln die Motivation anderer Indie-Entwickler und treten nach der ersten Dekade des neuen Jahrtausends eine wahre Flut an Platformern los. Ob nun Limbo (2010), Super Meat Boy (2010), Ms. Splosion Man (2011), Fez (2012), Battle Block Theatre (2013), Shovel Knight (2014), Ori and the Blind Forest (2015), Axiom Verge (2015) Unravel (2016), Cuphead (2017) oder Hollow Knight (2017) – die Liste an hochwertigen Titeln ließe sich noch eine ganze Weile fortführen und beweist die neue Aufbruchsstimmung im Genre.

Platform-Champion Nintendo freut das natürlich, aus der Ruhe bringen lassen sie sich die Japaner dadurch aber nicht. Im

Gegenteil: Sie bleiben ihre Linie treu und spendieren auch kommenden Mario-Platformern jeweils einen interessanten Twist. Super Mario 3D Land für Nintendo 3DS von 2011 zum Beispiel verschmilzt das 2D-Gameplay mit schicker 3D-Grafik samt Autostereoskopie-Effekt. Super Mario 3D World für Wii (2013) ermöglich erstmals Vier-Spieler-Koop-Gameplay in einer hochauflösenden 3D-Umgebung. Super Mario Maker gibt Wii-U-Fans 2015 einen einfach zu bedienenden, aber dennoch vielfältigen Mario-Levelbau-Editor an die Hand und Super Mario Odyssey für die Switch von 2017 verzückt mit Sidekick Cappy, der es Mario ermöglicht, Figuren und Gegner aus der Spielwelt zu „übernehmen“ und selbst zu steuern.

Angespornt von der neuen Begeisterung für das Platform-Genre bildet sich in den letzten Jahren zudem ein Neuauflagen-Trend heraus. Namhafte Beispiele hierfür sind Wonderboy: The Dragon’s Trap und das ebenfalls 2017 veröffentlichte Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Spyro Reignited Trilogy (2018), Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated (2020) oder das für den 24. Juni 2021 geplante Alex Kidd in Miracle World DX. Ja, selbst Nintendo reitet mittlerweile immer häufiger auf der Neuauflagen-Welle – und fährt damit erstaunlich gut. Das beweisen unter anderem Super Mario 3D All-Stars (über neun Millionen Mal verkauft) und Super Mario 3D World + Bowser’s Fury (über 11,4 Millionen. Mal verkauft).

Und wie geht’s mit dem Genre in den nächsten Jahren weiter? Liegt die Zukunft in der VR-Technologie, die Platformer wie Astro Bot Rescue Mission auf der PS5 bereits eindrucksvoll unter Beweis stellen? Oder sind es doch eher klassisch designte Erfahrungen mit immer besser werdender Optik, siehe etwa das phänomenale Ori and the Will of the Wisps?

Wir freuen uns auf eure Meinungen! Welcher Platformer aus der langen Geschichte des Genres hat euch am meisten begeistert? Schreibt uns!

Sönke Siemens & Benedikt Plass-Fleßenkämper

15 Mit einem Metacritic-Schnitt von 93 von 100 Punkten gilt das 1997 für die Playstation veröffentlichte Castlevania: Symphony of the Night als eines der besten 2D-Platforming-Abenteuer. Gleichzeitig machte es den Begriff des Subgenres Metroidvania salonfähig. (Quelle: Moby Games) **16** 2D-Platforming-Action in 3D-Umgebungen sind das Markenzeichen von Crystal Dynamics Pandemonium! (1996) und anderen 2,5D-Platformern. (Quelle: Moby Games) **17** In Bug! lotst man den namensgebenden Helden regelmäßig in die Tiefe des Raum – allerdings nur auf festgelegten Pfaden. Zum Saturn-Maskottchen wird der grüne Käfer – entgegen den E3-1995-Prophezeiungen von Steven Spielberg – nie. (Quelle: Moby Games) **18** Jumping Flash! wird im Guinness-Buch der Rekorde als erster echter 3D-Platformer aufgeführt. Wer das Juwel nachholen möchte, findet es unter anderem als eines von 20 Spielen auf der Playstation Classic Mini-Konsole. (Quelle: Moby Games) **19** Die offen designten und sehr großflächigen Levels von Super Mario 64 sind 1996 eine Sensation und laden zum ausführlichen Erkunden ein. Hier ist Mario gerade in der Wüstenwelt unterwegs. (Quelle: Moby Games) **20** Eichhörnchen Conker aus Conker’s Bad Fur Day fürs N64 (2001) trinkt gerne mal einen über den Durst und hat noch heute viele Fans. Der bereits in Planung befindliche Nachfolger Conker’s Other Bad Day wurde nach der Rare-Übernahme durch Microsoft auf Eis gelegt. (Quelle: Moby Games) **21** Mit 30,8 Millionen verkauften Modulen ist New Super Mario Bros. das erfolgreichste Nintendo DS-Spiel und für viele Jump‘n‘Run-Fans der Rettungsanker im Platform-Flautejahr 2006. (Quelle: Moby Games)

DIE MAGISCHE ZELDA-FORMEL

Was macht die Zelda-Spiele so besonders – und vor allem so gut? Eine Spurensuche und Analyse zu einer der wohl wichtigsten Videospielmarken der Welt.

The Legend of Zelda gehört zu den beliebtesten, wichtigsten und besten Videospielserien, die die Welt hervorgebracht hat. Besonders beeindruckt dabei die Tatsache, dass Zelda eine dieser Reihen ist, die sich trotz wiederkehrender Elemente selten auf den verdienten Lorbeeren ausruht und stattdessen mutig neue Wege beschreitet. Natürlich lässt sich ein kreativer Schaffensprozess niemals komplett in eine mathematische Formel pressen, und die Qualität der Zelda-Spiele hängt auch damit zusammen, dass Nintendo nicht nur die erforderlichen Mittel besitzt, sondern sie auch gerne investiert, um den hohen Serienstandard zu sichern. Nur ein Bruchteil der Studios weltweit hat vergleichbare Möglichkeiten, um ein so hohes Niveau zu erreichen – aber natürlich auch weniger Druck, den himmelhohen Erwartungen der Fan-Gemeinde gerecht zu werden. Das aber nur vorweg – jetzt geht es um die magischen Zutaten, die ein klassisches Zelda so bekömmlich machen, nicht nur für den Massengeschmack, sondern auch für anspruchsvolle Kritiker.

Die erste Zutat

Zelda-Games (Spin-offs und die unsäglichen CD-i-Spiele von Phillips mal außen vor) lassen sich dem Genre Action-Adventure zurechnen. Wie der Name es bereits verrät, umfassen Games dieser Art Elemente aus Action-, sowie aus Adventure-Spielen – logisch! Das Mischverhältnis, die Kameraperspektive, die Anzahl an Mitspielern, das Setting: Alle möglichen Varianten sind denkbar und wurden vermutlich bereits umgesetzt, deshalb ist die Sparte Action-Adventure eine der diversesten der ganze Videospiellandschaft. Während Action-Adventures, also Hybrid-Games mit Abschnitten, in denen schnelle Reaktionen gefragt sind, und mit Momenten, in denen man Rätsel lösen und Dialoge führen muss, Anfang der 80er-Jahre aufkamen, fügte das erste The Legend of Zelda aus dem Jahre 1986 dem damals noch jungen Genre neue Aspekte hinzu, die dort bis dahin nicht zu finden waren: Rollenspielelemente und die Erkundung einer Spielwelt abseits eines festgelegten, linearen Pfades. Also steht schon mal fest: Am Gameplay alleine kann

Der Entdeckergeist ist wichtiger Bestandteil der Serie. In The Wind Waker wartet eine besonders offene, weitläufige Umgebung auf Link.

man ein Zelda-Spiel unmöglich festmachen, dazu ist die Varianz im Genre einfach zu groß. Auf jeden Fall aber folgt ein Zelda-Spiel einem gewissen Rhythmus, bei dem einerseits Reaktionsvermögen verlangt wird (bei Kämpfen und Geschicklichkeitseinlagen), andererseits Kombinationsgabe (etwa in Dungeons). Dazu kommt die Erforschung einer Welt, die nicht bloß aus linearen Schlauchwegen besteht – wie groß der Entdeckeraspekt aber geschrieben wird, hängt vom jeweiligen Serienvertreter ab. So mag die Hylianische Steppe zwar im Größenvergleich neben

Manchmal ist der Ton düsterer, wie hier in Majora's Mask, manchmal heiterer. Immer jedoch ist Link auf Reisen, um gegen das Böse zu kämpfen.

Ziemlich sicher wird die bewährte Zelda-Formel auch im neuen Teil, dem Nachfolger zu Breath of the Wild, Verwendung finden.

Der Bumerang ist ein gern gesehener Gast in Zelda-Spielen, hier etwa in Links Händen im Handheld-Game Phantom Hourglass.

Skyward Sword band die Bewegungssteuerung der Wii gezielt ein. Bald erscheint die überarbeitete Neuauflage für Nintendo Switch.

Aus der Seitenansicht sieht man Link im zweiten Teil der Serie, außerdem in Plattformer-Abschnitten in den alten Handheld-Teilen – hier in Oracle of Seasons.

Oftmals finden besondere Kniffe Verwendung, um das Abenteuer mit neuen Akzenten zu versehen, hier die Wandlaufmechanik aus A Link Between Worlds.

Nicht in allen, aber in vielen Zelda-Spielen gibt es diverse Mini-Games, mit denen sich Link die Zeit vertreiben kann. Hier angelt der Held in Link's Awakening.

dem Ozean von The Wind Waker mickrig wirken, dennoch erfüllen beide Areale den gleichen Zweck. Zu guter Letzt umfassen das Genre und ein typisches Zelda-Spiel Dialoge und Sammelobjekte wie die Herzeile, die als Light-RPG-Element die Eigenschaften des Helden aufwerten.

Die zweite Zutat

Mit dem Genre alleine lässt sich ein Zelda-Spiel also nicht festnageln. Hier kommt die zweite Zutat ins Spiel: Design. Wieso gerade die ältesten Spielereihen die ikonischsten Helden und Sounds aufweisen, liegt mitnichten nur an derem Alter und damit an der höheren Bekanntheit im Vergleich mit einer erst in den 2000er-Jahren erschaffenen Serie. Damals, zu NES- und SNES-Zeiten, waren die Möglichkeiten der Entwickler eingeschränkter. Dem erzwungenen Minimalismus und den Grenzen der damaligen Technik etwa verdankt Super Mario seinen unverwechselbaren Schnurrbart, seinen Overall und seine Mütze: Mund und Haare des Klempners gut erkennbar bei einer so kleinen Figur darzustellen und zu animieren, war so gut wie unmöglich, deshalb also der Schnauzer und die Kopfbedeckung. Würde Mario heute designt werden, hätte er vermutlich volle Haarpracht und keinen Oberlippenbart, wäre aber auch nicht so einfach wiederzuerkennen. Simpel, aber markant ist auch Links Äußeres: Schwert, Zipfelmütze, spitze Ohren. Ob der tapfere Held nun im Cel-Shading-Look daherkommt, als graues Sprite auf dem Game Boy, als kleiner Junge, als Teenager oder in einem bauchfreien, damenhaften Gerudo-Outfit: Die Essenz des Charakters bleibt bestehen und garantiert so, dass Spieler sofort wissen, wen sie vor sich haben.

Nicht nur visuell, auch auditiv ist Wiedererkennungswert eine wichtige Sache. Und bei der Zelda-Reihe bezieht sich das nicht nur auf Dinge, die man hört, sondern auch auf das, was man nicht hört – Links Stimme! Anders als in einem klassischen Adventure oder RPG hat der Spieler keine Gesprächsoptionen, wenn er Link verkörpert. Der Held ist eine leere Leinwand, und das war von Anfang an so vorgesehen. Aus diesem Grund gibt das Langohr nur Laute von sich, in Kämpfen etwa oder beim Springen. Nichts soll den Spieler davon abhalten, Links Gedankengänge mit den eigenen zu ersetzen. Bislang blieb Nintendo dieser Leitlinie treu. Ändern kann sich das in Zukunft freilich, aber dafür müsste es schon einen wirklich guten Grund geben – eventuell in Form eines Zelda-Games, bei dem noch mehr Rollenspielkomponenten zum Tragen kommen. Stand jetzt aber ist der stumme Link ein wichtiges Merkmal der Reihe. Man wird der Zelda-Serie jedoch keinesfalls gerecht, würde man zum Thema Audio die grandiose Musikuntermalung und das Geräusch-Design unter den Tisch fallen lassen. Beides war im ersten Zelda-Spiel der Job des Komponisten Koji Kondo. Die Basis für das Sound-Konzept in den Zelda-Spielen wurde hier bestimmt; Miyamoto legte etwa großen Wert darauf, dass die Sounds ein bisschen mysteriös klingen, weshalb auch gerne mal dissonante Tonfolgen darin auftauchen. Die Musik hingegen sollte je nach Situation episch und heroisch, oder auch bedrückend und unheimlich klingen, eben einem richtigen Fantasy-Epos angemessen. Fast jeder Gamer kann die ikonische Zelda-Titelmelodie mitsummen, und Nintendo weiß, wie wichtig das Audiovermächtnis der Serie ist. Deshalb ertönt die kultige Tonfolge aus acht Noten, die nach dem Lösen eines Rätsels in einem Raum erklingt, in wirklich jedem Zelda-Game, selbst in einem Skyward Sword, das von einem vollbesetzten Orchester untermalt wurde, und in einem Breath of the Wild, das auf eine eher sphärische und dynamische Sound-Kulisse mit dem Fokus auf Klavier setzt.

Zusammenfassend: Das Design und der Sound in Zelda-Games können auf sehr simple, einfache Elemente heruntergebrochen werden, sodass die Entwickler viel bei der Ausschmückung und Umsetzung von beidem ändern können, ohne, dass der typische Wiedererkennungswert verloren geht.

Die dritte Zutat

Wir wissen nun, wie Link aussieht und wie es klingt, wenn er in sein nächstes Action-Adventure loszieht. Doch dafür braucht er auch einen triftigen Grund, was uns zur nächsten Variable der Zelda-Formel führt: der Story, beziehungsweise der Motivation für Held und Spieler. In dieser Hinsicht lässt sich die Handlung auf den ersten Blick sehr grob herunterbrechen: Ein Unheil muss aufgehalten werden. Meistens begegnet es Link in der Form seines Erzfeindes Ganon(dorf). Im Grunde ist der Name des Schurken gar nicht so wichtig, er verkörpert Verfall und Unglück. Das wirkt simpel und ist es auch, zumindest, wenn man es mit Moralgemälden in Grautönen wie The Last of Us vergleicht. Nicht vergessen darf man allerdings, dass auch diese Beschränkung auf das Wesentliche, nämlich auf den Kampf Gut gegen Böse, ein wichtiges Stück Rückgrad der Zelda-Serie darstellt. Tolkiens Epos Der Herr der Ringe war eine Inspirationsquelle für Miyamoto beim Konzeptionieren von The Legend of Zelda. Auch diese Romantrilogie könnte man oberflächlich auf den Kampf zwischen Gut und Böse herunterbrechen, das würde den vielen Zwischentönen aber nicht gerecht, die sich innerhalb der Handlung finden. Die Zelda-Spiele schlagen mal mehr, mal weniger in die düstere oder auch fröhlichere Richtung aus, auf die insgesamt doch sehr klassische Heldenreise in Ocarina of Time folgte das weitaus gruseligere Majora's Mask. Das melancholische Link's Awakening und das fröhliche Oracle of Seasons beißen sich nicht, sondern ergänzen sich und halten so innerhalb die Serie die Waage.

Die vierte Zutat

Ein Zelda-Spiel wäre kein Zelda-Spiel, könnte Link einfach drauflosmarschieren und Ganon (oder Marardo oder Vaati wer auch immer der Oberfiesling sein mag) den Garaus machen. Das Voranschreiten im Spiel mag zwar einigermaßen linear verlaufen; es gilt stets, bestimmte Checkpoints zu erreichen und Dinge zu erledigen, aber nebenher gibt es auch noch einiges zu tun. Zugegeben, in Breath of the Wild steht vor dem letzten Bosskampf zumindest theoretisch nicht viel auf der To-do-Liste, das ist ungewöhnlich innerhalb der Reihe. Von den Entwicklern vorgesehen ist aber natürlich schon, dass man mit Link die vier Titanen aufspürt und erledigt sowie bestimmte Items einsammelt, bevor es der Verheerung Ganon an den Kragen geht. Die Sachen, die man auf dem Weg zum Ende des Spiels so finden kann, lassen sich in zwei Kategorien einteilen: Die zum Voranschreiten wichtigen Objekte, darunter fallen etwa Bomben, der Somaria-Stab, die Eisenstiefel, Kraftarmband, Schwimmflossen, und, und, und. In einem Großteil der Zelda-Spiele sind die Dungeons (zu denen kommen wir gleich auch noch) in einer festgelegten Reihenfolge zu absolvieren. Demnach können die Entwickler sicher davon ausgehen, welche Items Link bereits eingesammelt hat, wenn er an einem bestimmten Punkt im Spiel angekommen ist. Durch mehr Items erweitern sich die Optionen für die Entwickler bei der Gestaltung der Rätsel, weshalb der Schwierigkeitsgrad üblicherweise im Verlauf des Abenteuers von Tempel zu Tempel ansteigt. Breath of the Wild mit seiner Open World pfeift zwar auf die Linearität, doch auch hier spielen Items und Runenfertigkeiten eine wichtige Rolle, besonders die Interaktivität, beziehungsweise die Physikberechnungen nehmen nun viel mehr Raum ein. Ganz neu ist das nicht, schon in früheren Serienteilen konnte man Pfeile an Fackeln entzünden. Natürlich zielt kein Zelda-Spiel auf die

Um die Reise über die Oberwelt zu vereinfachen, finden in Zelda-Spielen diverse Fortbewegungsmittel Verwendung, hier etwa Pferd Epona in Ocarina of Time.

komplett realistische Abbildung physikalischer Gesetze ab, aber recht logisch ging es bei den Rätseln in dieser Hinsicht schon immer zu. Man denke etwa an das Ändern der Wasserstände in den Wassertempeln oder diverse Puzzles, die die Schwerkraft inkorporieren. Auch das Kombinieren von Items und Effekten ist ein wichtiger Bestandteil im Adventure-Part der Serie.

Zu diesen in der Welt einmaligen Gegenständen kommen die Sammelobjekte. Dinge wie Rubine oder Herzteile spornen den Spieler nicht nur dazu an, die Gegend genau zu erkunden anstatt einfach voranzupreschen – das unterstreicht den eingangs erwähnten Entdeckeraspekt der Spiele. Sie verbessern Link auch direkt mit der Aussicht auf zusätzliche Lebensenergie oder höherer Kaufkraft. Je nach Spiel kommen unter Umständen spezifische Objekte hinzu, beispielsweise die Ringe in den Oracle-Spielen.

Oftmals nimmt ein bestimmtes Item in Kombination mit einem gewissen Gimmick oder Feature eine Schlüsselrolle im Spiel ein. Da wäre das Boot Roter Leuenkönig, das Link in The Wind Waker einerseits bemächtigt, die See zu bereisen, andererseits aber auch ein Charakter ist, mit dem sich Link unterhalten kann. Oder der Käfer aus Skyward Sword, der die Gegend erkundet und die Gestensteuerung der Wii nutzt. Wir merken uns also: In einem Zelda-Game spielen weitaus mehr Items eine wichtige Rolle als nur Schwert und Schild, und für die Puzzles sowie die Verbesserung von Link ist es wichtig, nach ihnen zu suchen und sie sinnvoll einzusetzen. Das Sammeln von gewissen Gegenständen ist erforderlich, bevor der letzte Bosskampf ansteht.

Die fünfte Zutat

Ein weiterer Aspekt der Zelda-Reihe ist die Aufteilung in Oberwelt und Dungeons. Während die Oberwelt nicht nur aus einem Level-Schlauch besteht, teilweise durchaus sehr freundlich und idyllisch aussehen kann und oftmals unterschiedliche Klimazonen aufweist, sind die Tempel meist linearer aufgebaut. In ihnen verbirgt sich oft der Schlüssel, um die Story weiterzuführen, eben in Form der vorher genannten wichtigen Items. Überraschenderweise fällt der erste Serienteil von 1986 ein wenig aus dem Rahmen, da die Dungeons dort nicht mehr oder weniger linear aufgebaut sind als die Bereiche an der Oberfläche. Der Gegensatz Ober- und Unterwelt jedenfalls macht sich nicht nur musikalisch bemerkbar, er passt auch sehr gut zum dualistischen Thema der Spiele, die sich meist um den Kampf Gut gegen Böse drehen. Oftmals ist es in der Oberwelt im Laufe der Zeit möglich, schneller zu reisen oder sich zu teleportieren – das liegt daran, dass sich die Oberwelt für gewöhnlich nach und nach öffnet, der Spieler also immer weitere Wege zurücklegen muss. Die Distanz bewältigen Spieler je nach Teil der Serie mit Epona oder auch mal mit einem Zug oder dem Gleiter. Auch im bereits oft genannten Breath of the Wild vergisst Nintendo dieses Kernstück der Zelda-Reihe nicht; Die Dungeons, beziehungsweise die Unterweltbereiche, sind hier zwar deutlich kleiner, aber nichtsdestotrotz in Form der Schreine vorhanden.

Die Summe

Was bietet also ein typisches Zelda-Game? Wir fassen zusam-

Kämpfe sind ein wichtiger, actionreicher Bestandteil der Zelda-Games (hier zu Pferde in Breath of the Wild). Aber auch ruhige Puzzle-Abschnitte gehören fest dazu.

Das Zusammenspiel von Items und Elementen war schon immer wichtig, besonders aber im letzten Teil The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Für Link hat sich ein Look etabliert, etwa die fuchsartigen Augen, die langen Koteletten und die spitzen Ohren. Hier sehen wir den Helden in Twilight Princess.

Das ist die klassische Oberwelt – hier in A Link to the Past. Zu der Unterwelt gehören typischerweise die Dungeons, beziehungsweise Tempel.

Mit The Legend of Zelda nahm die Saga ihren Anfang. Viele Grundelemente wurden hier bereits etabliert und im Verlauf der Serie beibehalten.

men: Es handelt sich um ein Action-Adventure mit mal mehr, mal weniger Rollenspielakzenten, das zwar stilistisch sehr divers daherkommt, aber immer auf die Einbindung ikonischer Melodien und Sounds sowie Charaktere setzt. Die Story handelt von einer Bedrohung durch das Böse, das man nach dem Absolvieren von Aufgaben und dem Sammeln von Items bekämpft, oft in Kombination mit einem Gimmick, das Spiel- und auch Hardware-spezifisch entworfen wurde. Die Welt ist nicht streng linear und aufgeteilt in Oberweltareale und Dungeons.

Allerdings: The Legend of Zelda ist mehr als die Summe seiner Teile. Und sicherlich gibt es Spiele, in denen nicht Link die Hauptrolle übernimmt, die aber dennoch alle von uns genannten Punkte erfüllen – schließlich begeistert das Zelda-Prinzip Spieler auf der ganzen Welt seit Jahrzehnten, es ist nur logisch, dass sich auch andere Entwickler an der erfolgsversprechenden Blaupause versuchen. Bei der Entwicklung der Zelda-Spiele beweist das japanische Unternehmen das immense Geschick, trotz der vielgestaltigen Serienteile die DNA zu bewahren, die seit den Anfängen in The Legend of Zelda zu finden ist. Gleichzeitig scheut sich das Team nicht, regelmäßig neue Wege einzuschlagen. Das gilt für Majora's Mask, für Twilight Princess und natürlich ganz besonders für The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Dank der Hingabe des Teams wird die Reihe auch noch weitere Jahrzehnte Garant für hervorragende Unterhaltung sein, da sind wir uns sicher – und dass dafür mehrere Bestandteile der Zelda-Formel über den Haufen geworfen werden, können wir uns beim besten Willen nicht vorstellen. In dieser Hinsicht erwarten wir auch vom Nachfolger zu Breath of the Wild Großes, ohne aber schon jetzt ganz genau zu wissen, was wir serviert bekommen. Dem Einfallsreichtum von Nintendo sei Dank!

Katharina Pache

Link ist einfach unverkennbar, ob nun als junger oder als erwachsener Held.

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

MONSTER HUNTER STORIES 2 WINGS OF RUIN

Nintendo und Monster Hunter, das passt seit jeher wirklich gut zusammen. Bald erscheint ein weiterer Titel aus dem Capcom-Universum auf der Switch!

Müssen wir über das hervorragende Monster Hunter Rise weitere Worte verlieren? Vielleicht so viel, falls ihr den Release vor einigen Wochen nicht mitbekommen habt: Das actiongeladene, vorerst Nintendo-exklusive Abenteuer Rise vermochte nicht nur Kritiker, sondern auch Spieler zu überzeugen, außerdem begeisterte es sowohl alte Jagdmeister als auch Frischlinge. Egal, zu welcher Gruppe ihr gehört, ihr habt guten Grund, euch auf den Juli zu freuen, denn dann bekommt ihr Nachschub – und das nicht nur in Form eines DLC oder Add-on, nein, euch erwartet ein komplett neues Spin-off-Abenteuer rund um die fantastische Monster-Hunter-Welt und ihre Bewohner.

Der Stand der Dinge

Schon das Wörtchen „Stories" im Titel des Spiels weist darauf hin: Wings of Ruin bietet mehr Geschichte als die konventionellen Monster-Hunter-Spiele und auch mehr klassische RPG-Unterhaltung als zum Beispiel ein Rise oder World. Zwar tauchen Charaktere aus dem Vorgänger auf – das Spiel erschien in Europa 2017 für den Nintendo 3DS –, Vorkenntnisse sind jedoch nicht nötig, Wings of Ruin steht für sich. Aber wer gerne alle Zusammenhänge verstehen und alle Personen kennen will, der hat ja noch ein wenig Zeit, um sich den ersten Teil einzuverleiben.

Aber nun zur Hintergrundgeschichte von Wings of Ruin: Ihr verkörpert einen jungen Mons-

In den rundenbasierten Kämpfen tretet ihr mit zu drei Begleitern gegen die Feinde an. Stimmt eure Attacken gut aufeinander ab, um Erfolg zu haben.

Besonders viel Schaden verursacht ihr, wenn ihr einen Komboangriff mit eurem Monsterbegleiter startet. Dafür müsst ihr die gleiche Attackenart wählen.

Die unterschiedlichen Attacken werden mit einem regelrechten Effektgewitter eindrucksvoll in Szene gesetzt. Das reißt mit!

terreiter (oder kurz Rider) auf der Insel Hakolo. Als Rider nehmt ihr aber nicht nur auf dem Rücken von eindrucksvollen Ungeheuern Platz, ihr kümmert euch auch um deren Eier, geht Bindungen mit ihnen ein und kämpft an deren Seite. Es gibt jedoch ein großes Problem, nicht nur auf Hakolo: Die Rathalos verschwinden! Die gigantischen, geflügelten Wyvern zählen zu den bekanntesten (und gefürchtetsten) Kreaturen der Monster-Hunter-Welt, und zu einem Exemplar werdet ihr im Laufe der Geschichte eine ganz besondere Zuneigung entwickeln. Jedenfalls entschließt ihr bei eurer Rider-Ehre, dem Verschwinden der Rathalos auf den Grund zu gehen und andere merkwürdige Anomalien zu untersuchen. Als Enkel (oder Enkelin – ihr könnt ein Mädchen oder einen Jungen spielen) eines der bekanntesten Rider des Eilands seid ihr quasi vorherbestimmt, die verantwortungsvolle Aufgabe anzunehmen. Ihr müsst aber immerhin nicht ganz alleine losziehen, begleitet werdet ihr vom Felyne Navirou (der auch im Vorgänger schon wichtiger Gefährte des Protagonisten war) und dem geheimnsvollen Wyverianer-Mädchen Ena. Sie ist in Besitz eins wertvollen Rathalos-Ei! Angeblich soll das Monster darin bestimmt sein, die Welt mit einem einzigen Flügelschlag zu zerstören – als dann ein niedliches kleines Rathalos schlüpft, stellen die drei Helden jedoch fest, dass es wegen seiner verkümmerten Schwingen flugunfähig ist. Was das zu bedeuten hat?

Eine kleine Welttournee

Die Prophezeiung, das Erbe eures Großvaters Red und natürlich die Ursache des Rathalos-Verschwindens sind die Dreh- und Angelpunkte der Story, und nimmt man als Orientierung des Umfang des Vorgängers her, dürfte euch das Abenteuer geschätzt mindestens 35 Stunden beschäftigen. Das ist mehr als ordentlich und passt zur gesamten Serie, die ja durchaus für Langzeitmotivation und beeindruckende Spielzeit bekannt ist. Über die Qualität der Geschichte lässt sich natürlich erst beim Test etwas sagen, aber interessant wirken die Aufhänger allemal.

Ebenfalls typisch für die Monster-Hunter-Spiele sind die vielfältigen Umgebungen und Klimazonen, die Jäger und Rider auf ihren Ausflügen bereisen. In Monster Hunter Stories dient die Insel Hakolo als Ausgangspunkt, es handelt sich dabei um ein tropisches Paradies mit saftigen Graslandschaften, romantischen Stränden und mittendrin einem heiligen Berg. Die Hauptstadt Mahana stellt das Hub dar, hier trefft ihr andere Rider und hier beginnt auch die Geschichte. Das ist aber noch nicht alles; außerdem erforscht ihr das vergleichsweise unwirtliche, aber

Dieses Reittier ist ein Glavenus. Mit ihren riesigen Mäulern und dem schwertartigen Schwanz sind sie ernstzunehmende Feinde – gut, einen im Team zu haben!

In Monster Hunter Stories 2 entscheidet nicht nur die Art eurer Bewaffnung, sondern auch die Attackenart darüber, wie viel Schaden ihr anrichtet.

Monster gegen Monster! Achtet auf die Effektivität der unterschiedlichen Attackenarten, um euren Feinden den Wind aus den Segeln zu nehmen.

trotzdem wunderschöne Areal Alcala, geprägt von kargen Felsen und dichten Wäldern. Hier liegt auch das Heimatdorf eurer Wyverianer-Begleiterin Ena! Lamure hingegen ist eine staubtrockene Wüste, was nicht bedeutet, das hier nichts lebt. Sogar die Überreste einer alten Zivilisation könnt ihr entdecken, außerdem liegt hier die pulsierende Metropole Lulucion, wo sich Rider aus aller Welt treffen.

Noch spannender als die Umwelt sind selbstverständlich deren monströse Bewohner! In Monster Hunter Stories 2 geht ihr Bindungen mit den ikonischen Untieren ein, darunter nicht nur alte Bekannte, sondern auch Lebewesen, die erst mit Monster Hunter World den Kader betreten haben. Welche neue Kreaturen es aus Rise in Stories 2 geschafft haben, ist noch nicht bekannt, es dürfte aber feststehen, dass mindestens ein Kandidat darunter ist – zumindest würde es uns doch sehr wundern, wenn es gar keine Überschneidung gäbe. Vom T-Rex-ähnlichen Anjanath über die Eidechsen-Flughörnchen-Mischung Tobi-Kadachi bis zu Paolumu, einem Hybrid aus Drache und Fledermaus: Was das Kreaturen-Design betrifft, macht niemand dem Team von Monster Hunter etwas vor. Die einzigartigen Wesen bleiben durch ihre wundervolle und dennoch realistischen Gestaltung im Gedächtnis, und auf einem stolzen Legiana durch die Lüfte zu gleiten, dürfte wohl der Traum eines jeden Monster-Hunter-Fans sein. Die komplette Anzahl an Monsterbegleitern steht noch nicht fest, aber wir machen uns keine Sorgen, dass es zu wenige Kandidaten sein könnten, schließlich gibt es nach zig Spielen der Reihe jede Menge Auswahl.

Es ist sehr effektiv!

Einen großen Unterschied zur Hauptreihe stellt das Kampfsystem in Stories dar. Während im normalen Monster Hunter in Echtzeit die Schwerter geschwungen werden, setzt das Spin-off auf das rundenbasierte System, wie man es aus einem Großteil typischer Japano-Rollenspiele kennt. Ihr wehrt euch mit Hammer, Lanze, Bogen und weiteren Waffenarten, über die Effektivität bestimmt in Monster Hunter allerdings nicht nur wie so oft ein magisches Element oder die Art der Bewaffnung, sondern auch die Angriffstechnik. Drei Sorten Attacken gibt es: Kraft, Technik und Schnelligkeit. Nach dem altbewährten Stein-Schere-Papier-Prinzip schlagen sich diese Angriffstypen gegenseitig, das Ziel ist es somit, die passende Attacke zu wählen, um effektiv zuzuschlagen. Auch bei den Waffen selbst bestimmen drei Eigenschaften über die Wirksamkeit der Hiebe, sie können perforierend, stumpf oder schlitzend sein. Abhängig vom Körperteil und dessen Emp-

Der Tobi-Kadachi ist ein Monster, das zum ersten Mal in Monster Hunter World vorkam und das besonders flink und beweglich unterwegs ist.

Die ersten Eindrücke der verschiedenen Siedlungen versprechen eine lebendige Atmosphäre statt leerer Häuserreihen.

findlichkeit gegen die spezifische Angriffsart könnt ihr so Monster sogar kurze Zeit betäuben und deren Panzerungen brechen. Veteranen wissen schon Bescheid: Gebrochene Teile bedeuten wertvolle Extrabeute! Auch in Stories benötigt ihr Schuppen, Leder, Krallen und andere Monsterrohstoffe, um eure Ausrüstung aufzuwerten. Für nützliche Statuseffekte oder auch einfach eine Extraportion Schaden nutzt ihr die Bindungsfähigkeiten; sie werden aus dem Bindungsbalken zu eurem monströsen Kumpel gespeist und können verloren geglaubte Duelle zu euren Gunsten wenden, verheerende Attacken des Feindes verhindern oder andere nützliche Effekte haben. Wer also mit seinen vierbeinigen Begleitern, den „Monsties“, wie sie verniedlicht im Spiel auch genannt werden, gut im Team zusammenspielt, hat die Chance auf besonders eindrucksvolle Attacken. Deshalb ist es wichtig, immer das richtige Ungeheuer ins Duell mitzunehmen, das euren Spielstil und eure Ausrüstung möglichst ergänzt. Das gleiche Synergieprinzip gilt auch für eure Gefährten: Im Laufe der Handlung trefft ihr auf andere Rider und diverse Nebencharaktere, die euch ebenfalls in Kämpfen zur Hand gehen. Sie haben spezielle Ausrüstung, unter Umständen ebenfalls Monstie-Begleiter und eröffnen somit noch mehr Wege, um den Gegnern so richtig einzuheizen. Mitunter steht ihr also mit vier Teilnehmern gleichzeitig auf dem Schlachtfeld!

Vier Reiter sollt ihr sein

Wie üblich in der Serie ist das Zusammenspiel mit anderen Jägern, äh, Ridern, ein wichtiges Element in Wings of Ruin. Über das Internet (ein kostenpflichtiges Abo von Nintendo Switch Online dürfte somit Pflicht sein) tut ihr euch mit Abenteurern aus der ganzen Welt zusammen, um kooperativ Missionen anzugehen. Dafür gibt es spezielle Areale, die nur im Mehrspielermodus zugänglich sind und in denen besonders seltene Monstereier vorkommen – um euer Team mit schlagkräftigen Monsties aufzustocken, ist es also ein guter Weg, Erkundungsscheine zu verdienen und einzulösen, um diese speziellen Bereiche betreten zu können. Auch bei Auseinandersetzungen mit besonders mächtigen Monstern kann es ratsam sein, ein paar fähige, menschliche Unterstützer und deren Ungeheuer an der Seite zu haben! Ihr könnt euch aber auch im Versus-Modus miteinander messen und in Wettkämpfen euer Geschick beweisen. Teilnehmen können hier bis zu vier Spieler, die dann ihre Monsties in den Ring schicken – die Regeln bestimmt ihr vorher selbst, sodass sich nicht alle Kämpfe ähneln und ihr nicht von Spielern platt gemacht werdet, deren tierische Begleiter schon zig Stufen über euren Mitstreitern stehen. Zu einem Offline-Mehrspielerpart ist hingegen noch nichts bekannt.

Es gibt wenige Serien, bei denen man einem Release mit so viel Vorfreude und Gelassenheit entgegensehen kann wie bei Monster Hunter. Capcom versteht einfach, was die Fans wollen – auch Stories 2 scheint genau die richtige Kerbe zu treffen!

Katharina Pache

Ob ihr einen Jungen oder ein Mädchen spielt, bleibt euch überlassen. Auf jeden Fall habt ihr als Rider einen Auftrag: Findet heraus, wieso die Rathalos verschwinden!

In Arenen zeigt ihr euer kämpferisches Geschick. Ihr könnt über den Online-Modus auch gegen andere Spieler in Wettkämpfen antreten.

Lulucion heißt diese beeindruckende Metropole, in der ihr andere Rider trefft, einkauft, euch den Bauch vollschlagt und mehr.

MEINUNG
Katharina Pache

Ist Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin das bessere Pokémon?

Ich gebe zu, diese Überschrift ist provokant und reißerisch, aber ich könnte mir vorstellen, dass nicht nur mir das Konzept von Wings of Ruin mehr zusagt als das von Pokémon Schwert und Pokémon Schild. Die Kämpfe scheinen komplexer, die Monstergestaltung gefällt mir in der Capcom-Reihe besser (das ist aber natürlich Geschmackssache, ohne Frage sind Pokémon generell eher niedlicher und weniger „realistisch“ als die Kreaturen in Monster Hunter). Was mich vor allem am Spin-Off für die Switch reizt, ist in erster Linie das Kampfsystem, das deutlich mehr Taktik und einen höheren Schwierigkeitsgrad verspricht als bei den Taschenmonstern. Zudem schaut der Titel wirklich gut aus, die Ungeheuer kommen wunderbar zu Geltung, und auf einem Anjanath über den Strand zu reiten, wollte ich schon immer mal – wenn auch nur virtuell. Ich kann Freunden von Japano-Rollenspielen, selbst, wenn sie mit Monster Hunter bislang keine Berührungspunkte hatten, nur raten, Wings of Ruin im Auge zu behalten. Gut möglich, dass eine Demo bereitstehen wird, in der ihr euch selbst von den erhofften Qualitäten des Abenteuers überzeugen könnt. Lange ist es ja nicht mehr bis zum Release!

INFOS

Termin:	09. Juli 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom

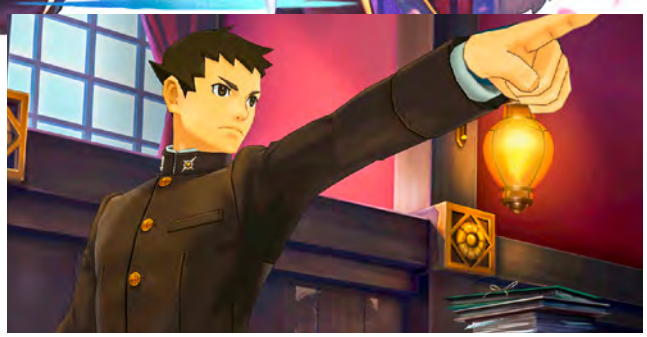
THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

Da erhebt sicher niemand Einspruch: Neue Ace-Attorney-Spiele für die hiesigen Adventure-Fans sind im Anmarsch!

Die Screenshots und das Artwork lassen bei Fans keine Zweifel zu: Es gibt frisches Ace-Attorney-Futter für die Nintendo Switch! Okay, nicht ganz: Eigentlich sind The Great Ace Attorney: Adventures und The Great Ace Attorney 2: Resolve schon seit 2017 auf dem Nintendo 3DS und für Smartphones verfügbar. Allerdings nur in Japan und somit lediglich für Spieler mit sehr guten Sprachkenntnissen – was den Großteil der hiesigen Fan-Gemeinde ausschließt. Dieses Jahr im Juli kommen auch Adventure-Freunde jenseits des fernen Osten in den Genuss von insgesamt zehn neuen Fällen aus dem Ace-Attorney-Universum. Beide Spiele werden in Deutschland im Doppelpack unter dem Titel Chronicles veröffentlicht, ob man sie auch einzeln kaufen werden kann, ist bislang nicht bekannt, vorbestellbar ist nach aktuellem Stand nur die Chronicles-Duofassung. Und vorneweg noch ein Wermutstropfen: Laut Informationen auf Nintendos offizieller Shop-Seite wird es keine deutsche Sprachausgabe, sondern nur englische und japanische Stimmen geben. Ob die Texte auf Deutsch übersetzt werden, ist unklar, ein kleiner Lichtblick am Horizont ist aber die Tatsache, dass bei der Ace Attorney Trilogy deutsche Texte per Patch kostenlos nachgereicht wurden – vielleicht wird Capcom das ja auch bei The Great Ace Attorney: Chronicles so handhaben. Aber jetzt mal die Akten auf den Tisch: Was erwartet euch in den beiden Anwaltsabenteuern?

Ein neues altes Gesicht

Eure Adleraugen haben sicher schon erkannt, dass es sich beim Protagonisten der beiden Spiele weder um den geliebten Phoenix Wright noch um seinen Kollegen Apollo Justice handelt. Das ist auch kein Wunder, denn Chronicles spielt im 19. Jahrhundert und damit zu einer Zeit, als Phoenix, Maya und Co. noch lange nicht geboren waren. Der Name des Helden lautet Ryunosuke Naruhodo – Hardcore-Fans werden an dieser Stelle hellhörig, denn auf Japanisch heißt Phoenix Wright Ryuichi Naruhodo! Ryunosuke ist ein Vorfahre des etablierten Ace-Attorney-Helden, und auch er widmet sich mit Leidenschaft seinem Job als Anwalt. Allerdings beginnt die ganze Geschichte wie so oft mit einer echten Bredouille: Ryunosuke wird vorgeworfen, einen Professor ermordet zu haben. Der 19-jährige Jungspund beschließt, sich in der Verhandlung selbst zu vertreten und zu verteidigen! Nach diesem dramatischen Auftakt und erstem Fall im Spiel verschlägt es Ryunosuke ins ferne London, die Handlung ist also nicht wie üblich auf Japan beschränkt. England? Das viktorianische Zeitalter? Detektivarbeit? Da darf natürlich eine Figur nicht fehlen: Sherlock Holmes! Der Meisterdetektiv aus der Feder von Sir Arthur Conan Doyle spielt sowohl im ersten als auch zweiten Teil des Adventure-Doppelpacks eine Rolle, allerdings unter dem Codenamen Herlock Sholmes. Mit seinen messerscharfen Analysen und unglaublicher Be-



Ryunosuke ist ein Vorfahre von Phoenix – beide tragen den Nachnamen Naruhodo, ein Wortspiel, das übersetzt ungefähr „ich verstehe“ bedeutet.

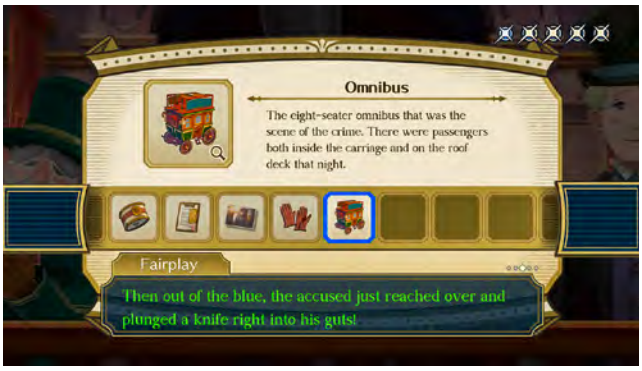
Bei der Emittlung macht ihr euch selbst die Finger schmutzig und nehmt Tatorte unter die Lupe. Außerdem sprecht ihr mit wichtigen Zeugen.

obachtungsgabe unterstützt er Ryunosuke auf der Insel tatkräftig, er ist quasi die gutaussehende, britische Version des guten alten Gumshoe in den anderen Serienteilen.

Zuschauen erlaubt

Inhaltlich wollen wir ansonsten unter keinen Umständen zu viel verraten, schließlich gehört es zum Spaß an der Serie, sich von den Wendungen in den Kriminalfällen überraschen und mitreißen zu lassen. Spielerisch jedenfalls bewegt sich Chronicles in den bekannten, aber auch beliebten und bewährten Bahnen der Reihe: Um einen Freispruch für eure Klienten zu erwirken, nehmt ihr Tatorte unter die Lupe, sprecht mit Zeugen, sammelt Indizien und versucht schließlich im Gerichtssaal, alle Beweise so auszuspielen und zu kombinieren, dass der wahre Täter schlussendlich überführt wird. Und für alle, die sich nicht selbst den Kopf zerbrechen, sondern in erster Linie der Geschichte folgen wollen, hat Chronicles einen gesonderten Modus im Gepäck: Aktiviert ihr Story Mode, dann läuft der Text selbstständig ohne Tasteneingabe weiter, auch die korrekten Antworten und Lösungen für Puzzles werden automatisch eingegeben. Das ist natürlich komplett optional und gedacht für alle, die an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommen oder die einfach gerade mehr Lust auf die Zeugen- als auf die Ermittlerrolle haben. Keinem wird dadurch etwas weggenommen, stattdessen erweitert sich die Zielgruppe – eine gute Entscheidung! Neben den von Capcom angegebenen etwa 50 Stunden Spielzeit von beiden Adventures zusammen habt ihr in der Collection außerdem Zugriff auf acht Extra-Episoden, die das Alltagsleben abseits der Ermittlungen und Gerichtsverfahren dokumentieren, geschrieben von Shu Takumi, dem Director der Spiele. Im zweiten Teil könnt ihr außerdem die Outfits der Figuren wechseln – ein nettes Feature, mehr aber auch nicht. Für das wunderbare Design der Charaktere zeichnet abermals Kazuya Nuri verantwortlich, der unter anderem auch bei Apollo Justice: Ace Attorney und anderen Teilen der Reihe die künstlerische Gestaltung übernahm. Besonders die weibliche Zielgruppe dürfte angesichts der attraktiven männlichen Charakterriege angetan sein von Chronicles!

Bahnbrechende neue Features sollten Serien-Fans nicht erwarten, aber die meisten dürften damit sehr zufrieden sein, schließlich unterhält die Anwalts-Adventure-Mechanik seit vielen Jahren zuverlässig und für Abwechslung sorgen stests die schrägen Figuren und die vertrackten Mordfälle. Außerdem stellt das Setting sicher, dass sich Chronicles nicht anfühlt wie der zigste Teil einer immergleichen Reihe: Ihr seid schließlich nicht nur in England unterwegs, sondern auch zu einer anderen Zeit als in den herkömmlichen Vertretern der Serie. In Verhandlungen in Großbritannien hängt das Urteil übrigens nicht alleine vom Richter, sondern von einer Jury ab, die ihr von der Unschuld eures Mandanten überzeugen müsst! Wenig Überzeugungsarbeit hingegen benötigen wir, was die Qualität der beiden Spiele betrifft: Alles deutet darauf hin, dass im Juli zwei tolle Adventures erscheinen. **Katharina Pache**



Ohne ein sorgfältiges Studium der Indizien und Beweismittel werdet ihr in Chronicles auf keinen grünen Zweig kommen. Es sei denn, ihr wählt den Story Mode!

Kein Ace Attorny ohne den kultigen Objection-Zwischenruf – auf Deutsch „Einspruch". Setzt ihn ein, um zu neuen Erkenntissen zu gelangen!

Andere Länder, andere Sitten, andere Regeln vor Gericht! In England urteilt zum Beispiel eine Jury und nicht nur der Richter.

MEINUNG
Katharina Pache

Goldene Zeiten für Adventure-Fans auf der Nintendo Switch!

Nein, als Freund von Adventures kann man sich momentan wirklich nicht beklagen. In dieser Ausgabe haben wir zum Beispiel die beiden Famicom-Detective-Club-Spiele im Test, und Ende Juli kommt Chronicles raus – ich hatte ja nicht mehr damit gerechnet, nach all den Jahren Japan-Exklusivität, aber bin nun umso erfreuter darüber, auch auf meiner Switch ermitteln zu können. Die Sprachbarriere ist allerdings nicht ganz aus der Welt geschafft, schließlich ist bei so story- und textlastigen Spielen ein gutes Verständnis der Dialoge Pflicht, und nicht jeder ist mit Englisch auf diesem Niveau gewappnet. Aber ich wage mal zu hoffen, dass alle diese Personen vielleicht nach dem Release mit einem Patch für deutsche Texte mit ins Boot geholt werden. Sie könnten zwar per Story Mode trotzdem das Ende des Spiels ohne Probleme erreichen, aber ist ja trotzdem was anderes, ob man es sich durch eigene, harte Ermittlerarbeit verdient oder nur als Zaungast miterlebt. Ganz besonders freue ich mich auf die schrägen Charaktere, vielleicht lerne ich ja Vorfahren einer meiner Lieblingsfiguren kennen: Wendy Oldbag! Die Charaktergestaltung ist auf jeden Fall superb – toller Stil!

INFOS

Termin:	27. Juli 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 01. Juni 2021.

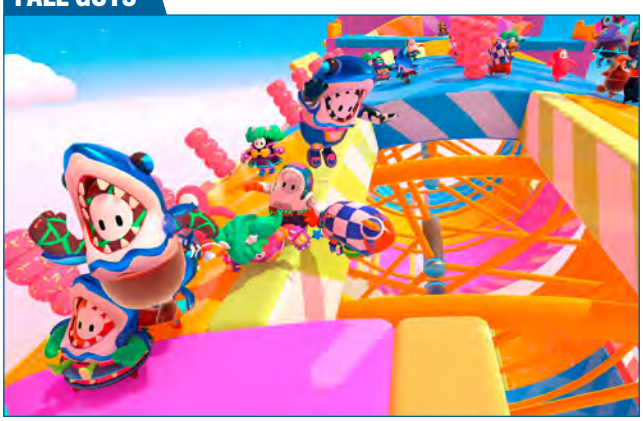
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Spielestudio	Lernspiel	11. Juni 2021
Ender Lilies: Quietus of the Knights	Rollenspiel	22. Juni 2021
Legends of Mana	Rollenspiel	24. Juni 2021
Mario Golf: Super Rush	Sportspiel	25. Juni 2021
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	Sportspiel	25. Juni 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	29. Juni 2021
Beasts of Maravilla Island	Adventure	Juni 2021
Aria Chronicle	Taktik	08. Juli 2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	09. Juli 2021
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Action-Adventure	16. Juli 2021
Cris Tales	Rollenspiel	20. Juli 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	27. Juli 2021
The Great Ace Attorney: Chronicles	Adventure	27. Juli 2021
Last Stop	Adventure	Juli 2021
Fall Guys: Ultimate Knockout	Geschicklichkeit	04. August 2021
No More Heroes 3	Action	27. August 2021
Pokémon Strahlend. Diamant & Leucht. Perle	Rollenspiel	19. November 2021
Pokémon-Legenden: Arceus	Rollenspiel	28. Januar 2022
Release-Zeitraum		
Alba: Tierisch wildes Abenteuer	Adventure	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
Art of Rally	Rennspiel	Sommer 2021
Axiom Verge 2	Adventure	Sommer 2021
Disco Elysium	Rollenspiel	Sommer 2021
Outer Wilds	Adventure	Sommer 2021
Samurai Warriors 5	Action	Sommer 2021
Skul: The Hero Slayer	Jump&Run	Sommer 2021
Aztech Forgotten Gods	Action-Adventure	Herbst 2021
OlliOlli World	Sportspiel	Winter 2021
Release-Jahr		
Baldo	Adventure	2021

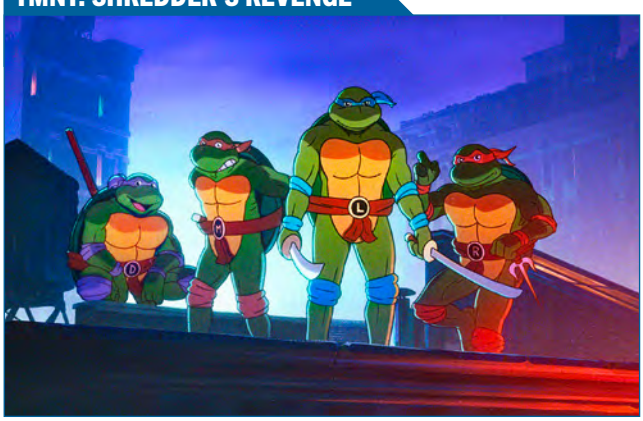
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Diablo 2: Resurrected	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Fisti-Fluffs	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Hoa	Puzzle	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Oxenfree 2	Adventure	2021
Road 96	Adventure	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shadow Man Remastered	Action	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2020
Sky: Kinder des Lichts	Adventure	2021
Sol Cresta	Action	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Star Wars Hunters	Action	2021
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Rev.	Beat 'em Up	2021
The House of the Dead: Remake	Shooter	2021
Project Triangle Strategy	Rollenspiel	2022
Splatoon 3	Shooter	2022
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

FALL GUYS



TMNT: SHREDDER'S REVENGE



DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Wonder Boy, Subnautica: Below Zero, Maneater, Miitopia

Sah zuletzt: Parasite, Midsommar

Liest gerade: Flaming Carrot

Und sonst: Habe dem Kater einen Karton auf dem Schreibtisch bereitgestellt, damit er nicht ständig auf meinem Schoß liegen will. Er liebt das Ding, allerdings ist die Box für seine Ausmaße etwas klein. Als er nun eingeschlafen ist, fiel sein Kopf mit einem "klonk" auf den Schreibtisch ... und er ist nicht aufgewacht.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Nier Automata

Spielt bald: Chicory: A Colorful Tale

Liest gerade: Neil Gaiman – Sandman

Und sonst: Da ich diese Zeilen schreibe, habe ich meine erste Impfung knapp zwei Wochen hinter mir. Und wenn ihr das Heft in Händen haltet, ist's bis zur Zweitimpfung nicht mehr lange hin. Ich weiß, noch hat nicht jeder die Gelegenheit, aber sobald sie sich ergibt, nehmt die Chance wahr und helft mit, damit wir diese besch****** Pandemie schnell hinter uns bekommen.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Fall Guys

Sieht gerade: Tiger King (erneut)

Hört gerade: allerlei Podcasts

Und sonst: Auf dem hier zu sehenden Bild war ich Ende Mai bei Ikea. Ging nur mit vorheriger Terminbuchung und meinem Bescheid vom Gesundheitsamt, dass ich ein sogenannter "Genesener" bin. Alles ganz schön umständlich, anstehen inklusive. War aber ein tolles Gefühl, mal wieder durch das Möbelhaus zu laufen. Habe ein kleines graues Regal gekauft.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: Capcom Arcade Stadium

Sieht gerade: Curb Your Enthusiasm

Liest gerade: Stephen King – In einer kleinen Stadt, Comics

Und sonst: Werde ich den Besuch eines Möbelhauses sicherlich nie in irgendeiner Weise toll finden. Hannes, du bist ein Weirdo! Allerdings muss ich demnächst wahrscheinlich auch mal wieder in die blau-gelbe Konsumhölle, da ich einen Umzug plane und ein paar neue Sachen brauche. Nun ja.

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: CoD Cold War, Inmost

Sieht gerade: Arrested Development

Hört gerade: Twenty One Pilots

Und sonst: Der kleine JoyCon (ich) hatte sich von seinem Dock entfernt und war auf der Suche nach einer Verbindung. Da schnappte er ein Signal auf: Es war die Konsole, auf der er schonmal hatte mitspielen dürfen (Computec), und sie fragte: „Willst du bei uns einrasten?" Und es hat Klick gemacht. Da bin ich also wieder, liebe Leser! Ich freu mich auf euch!

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt gerade: Crossing Souls

Sieht gerade: Master of None – Season 3

Liest gerade: Bücher über Musiktheorie

Und sonst: Endlich kehrt der Sommer ein! Naja, zumindest besteht die Hoffnung. Balkonien, Park und frische Luft sorgen für Höhenflüge in der Lebensqualität, hehe. Jetzt nur noch hoffen, dass der Inzidenz weiter sinkt und wir schrittweise (vernünftige) Lockerungen bekommen. Für den Moment bin ich aber einfach froh, dass es vorangeht. Kopf hoch, wird alles.

MONIKA HIMMELSBACH (Praktikantin)

Spielt gerade: Persona 5, Octopath Traveller, Pathfinder 2

Sieht gerade: Love, Death & Robots

Liest gerade: Die Sturmkönige

Und sonst: Es ist immer wieder schlimm, welch tolle Rollenspiel-Projekte ich auf Kickstarter finde, ich muss mich immer extrem zurückhalten! Aber wenigstens kam letztens Milan reingeflattert, darin kann ich erstmal stöbern bis meine Geldbörse nicht mehr weint. Und dann beginnt der Teufelskreis von Neuem.

RICHARD ENGEL (Praktikant)

Spielt gerade: Subnautica: Below Zero

Sieht gerade: Lucifer

Hört gerade: Nintendo-OST-Playlists

Und sonst: Bin ich total gespannt was Nintendo als nächste Konsole so im Lager rumliegen hat. Die gute, alte Switch tut es zwar auch noch, aber die verheißungsvoll klingenden Gerüchte verführen mich zum Träumen. In der Zwischenzeit lege ich mich entspannt mit Animal Crossing: New Horizons in die Sonne. Kommt alle bloß gesund durch den Alltag!

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Subnautica Below Zero, Mass Effect: Legendary Edition
Sieht gerade: Flecken auf der Brille
Liest gerade: Bad Movie Bible
Und sonst: Möbelhäuser sind toll! Ich bin zudem wie Lukas unter die Impflinge gegangen und hoffe, dass der aktuelle Ausnahmezustand bald wieder vorbei ist. Immerhin werden die neuen Balkonmöbel endlich geliefert. Fehlt nur noch der Sommer und passende, geschmeidige Temperaturen.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Outriders, FM13, Mass Effect: LE, Biomutant, Days Gone
Hört gerade: Alice Cooper
Liest gerade: EM-Sonderhefte
Und sonst: Wird geschaut, dass vielleicht nach zwei Jahren mal wieder ein Urlaub drin ist. Letztes Jahr hätt's auch ohne Pandemie eh nicht geklappt. Aktueller Plan: Im September in die italienischen Alpen. Mal gucken, ob was draus wird, immerhin sollte bis dahin ein Impftermin stehen. Hoffe ich zumindest mal schwer …

CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: Die klassische Mass-Effect-Trilogie
Sieht gerade: Sex Education, The Wire (erneut)
Riecht gerade: Das Grillfleisch der Nachbarn. Endlich Sommer!
Und sonst: Ich habe zwar weder Garten noch Balkon, weiß mir aber mit meiner Dachgeschosswohnung zu behelfen. Wenn ich das Fenster über meinem Arbeitsplatz kippe, kann ich beim Artikel Schreiben sonnenbaden.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Mass Effect Legendary Edition (PC), Surviving Mars (PC)
Sieht gerade: Einen Gefragt-Gejagt-Marathon. Geniale Show. Und man lernt viel.
Hört gerade: Wasserplätschern bei Sonnenuntergang – sehr entspannend :)
Und sonst: Die Sonne lacht – da freuen sich die Pflanztöpfe. Dieses Jahr versuchen wir Wildblumen in Tongranulat hochzuziehen, ohne Erde. Bisher schaut das vielversprechend aus. Man darf nur nicht mit dem Dünger sparen.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

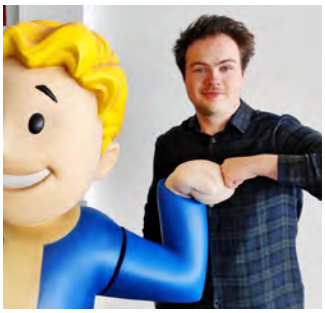
Lernt gerade: Schafkopf
Sieht gerade: Marvel rauf und runter
Liest gerade: T.C. Boyle: Sprich mit mir
Und sonst: War ich gerade an der wunderschönen Ostsee und habe meine freien Pfingsttage bei starkem Wind und Dauerregen verbracht. Ich gönne mir ja sonst nichts. Dafür gab es wenigstens freie Kost und Logis bei der Verwandtschaft. Nachdem ich wieder in Bayern war, gab es dafür gleich einen gepflegten Sonnenbrand hinterher, der mittlerweile aber wieder weiß ist …

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: Joyce Carol Oates – Blond
Sieht gerade: The Kitchen
Hört gerade: Leaf Hound – Growers Of Mushroom
Und sonst: Gestern war ich das erste Mal seit September '20 wieder in einem Biergarten. Ganz schön viele Menschen, ganz schön laut, ganz schön schlechtes Bier und, nachdem die Sonne weg war, wurde es auch noch ganz schön kalt. Das brauch ich nicht, ich ziehe mich wieder in die häusliche Isolation zurück.

JONAS HÖGER (Praktikant)

Spielt gerade: Danganronpa 2
Hört gerade: peak divide - UNBEATABLE: Demo Tapes
Liest gerade: NieR Automata: Long Story Short
Und sonst: Leider ist mein Aufenthalt als Praktikant bei der N-Zone schon wieder vorüber, die Reise geht also weiter. Danke an die vielen lieben Kolleg*innen und Leser*innen für die schöne Zeit, auf das sich unsere Wege erneut kreuzen! Und bis dahin: Viel Spaß beim Zocken allerseits!



ARLENE DAMES (Praktikantin)

Spielt gerade: Emily Is Away <3
Sieht gerade: Community
Hört gerade: Smells Like Teen Spirit Cover in classical Latin (Tipp von Richard)
Und sonst: Mit verbogener Brille, krausem Haar und einem Gesicht das verrät, dass ich mittlerweile seit einer Woche quasi nicht geschlafen habe, wandele ich verwirrt durch die Büroräume. Am Schreibtisch falle ich ab und zu mit dem Kopf auf die Tastatur, aber bis jetzt ist noch niemandem aufgefahfzthgnbbvuvh

SHIN MEGAMI TENSEI 3 NOCTURNE HD REMASTER

18 Jahre später: Kann Shin Megami Tensei 3 auch als volljähriges Remaster noch so überzeugen wie anno 2003?

Mit Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster veröffentlicht Entwickler und Publisher Atlus einen JRPG-Klassiker aus der PS2-Ära auf der Nintendo Switch (und PC und den Restkonsolen). Wer Persona kennt, wird schnell feststellen, dass die Serie im gleichen Universum wie Shin Megami Tensei angesiedelt ist. So erkennen wir viele der Dämonen wieder, denen wir in der Persona-Reihe ebenfalls begegnen. Hier wie dort befinden wir uns in Tokio, wie wir es auch aus der realen Welt kennen. Normal ist hier aber nichts, denn wie erwähnt trifft man hier nicht nur auf reihenweise Dämonen, direkt nach Spielstart wird auch kurzerhand der Weltuntergang eingeläutet. Somit ist unsere Spielwelt ein zerstörtes Tokio! Ob wir in dieser Stadt voller Dämonen überleben und ob sich die Reise überhaupt lohnt?

Das namenlose Halb-Scheusal

Unser Held, den wir selbst benennen können, ist eigentlich ein normaler Schüler in Japan. Auf der Suche nach unserer Lehrerin, Frau Takao, die wir im Vorfeld der Katastrophe im Krankenhaus besuchen wollen, bekommen wir schon einige Hinweise auf unnatürliche Geschehnisse. Einige der Passanten tuscheln von Dämonen, andere von Protesten. Hier lernen wir auch schon wichtige Figuren kennen, die im späteren Verlauf der Geschichte relevant werden. Unter anderem einen Redakteur, der für ein Magazin arbeitet, das sich mit Kultismus beschäftigt, und zwei Mitschüler, die nur im ersten Moment völlig normal wirken. Bevor wir eine Chance haben, uns in der Metropole einzuleben und unsere Freunde besser kennenzulernen, beginnt der Weltuntergang schließlich schon mit einer Cutscene. Schade: Die zu kurze Vorgeschichte, während der wir unsere Mitschüler kaum kennenlernen, führt leider dazu, dass uns deren Schicksale fast schon egal sind, da wir in der Eile keine Zeit finden, eine Verbindung zu ihnen aufzubauen. Dass wir gesagt bekommen, dass sie unsere Freunde sind, reicht nicht für tiefe Emotionen. Viel Zeit zum Reflektieren bleibt aber nicht, denn ein fremdes Mädchen verwandelt uns mittels eines Parasiten in einen Halb-Dämonen, eine in der Spielwelt als „Halb-Scheusal“ bekannte Kreaturenart. Wieso sie das tut, wer dafür verantwortlich ist und ob wir uns oder sogar die ganze Welt retten können, erfahren wir erst im Verlauf des Spiels. Immer

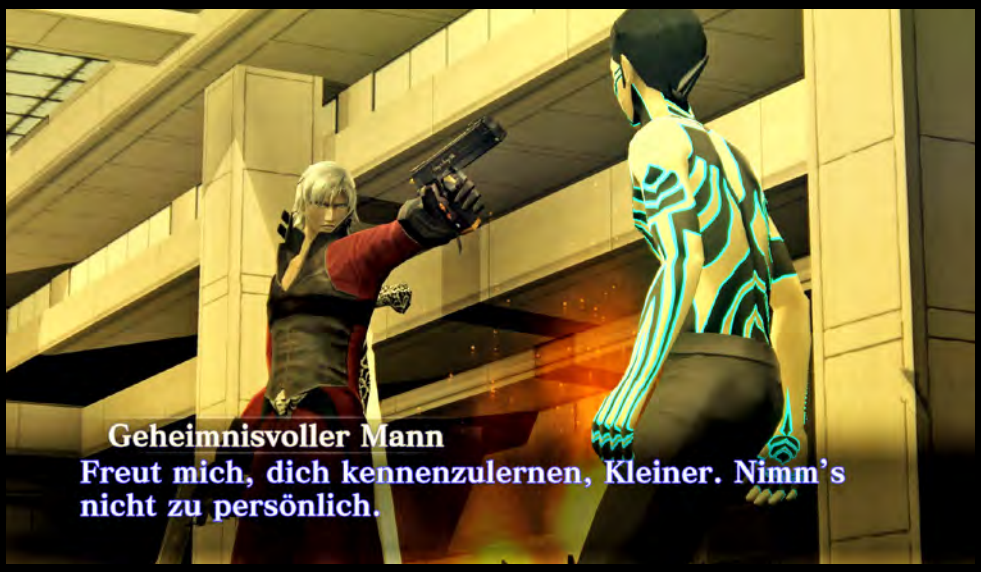
Die Bosse erwecken nicht nur einen furchterregenden Eindruck, sie haben auch in den rundenbasierten Kämpfen einiges auf dem Kasten.

Bei einem Level-up können wir unsere Werte je nach Wunsch anpassen. Nicht nur in dieser Hinsicht ist SMT 3 klassische Rollenspielkost.

wieder treffen wir Charaktere, die uns mehr über die nun zerstörte Spielwelt offenbaren, wie sie funktioniert und wieso die Dinge so sind, wie sie sind, bis sich das Puzzle irgendwann zu einem Bild zusammenfügt. Wie wir die einzelnen Storyfetzen erhalten, gestaltet sich jedoch etwas langwierig. Zwischen den interessanten Szenen und Dialogen, die wichtige Aspekte erklären, stehen immer stundenlange Passagen, in denen storytechnisch nichts geschieht.

Alleine Entscheidungen reffen

Da wir als Protagonist alleine unterwegs sind und nur unsere Dämonen mit uns führen, findet auch keine Charakterentwicklung innerhalb der Gruppe statt, außer der wortwörtlichen Entwicklung unserer Kreaturen. Dass wir alleine sind, bringt also positive und negative Aspekte mit sich. Denn ein weiterer Punkt in der Handlung sind Entscheidungen. So werden wir in unseren Entschlüssen nicht von andere Figuren beeinflusst, jedoch fühlen sich manche Szenen etwas langatmig an, so ganz ohne Unterhaltungen und Interaktionen mit Gefährten. Einige Male finden wir uns also alleine vor schwierigen Entscheidungsmöglichkeiten wieder, bei denen wir kräftig überlegen müssen, wie wir wählen und auf welche Seite wir uns etwa schlagen. Diese Antworten sind verantwortlich dafür, welches der vielen möglichen Enden wir letztendlich zu sehen bekommen. Dem gegenüber stehen jedoch noch viel öfter Pseudo-Fragen, bei denen es egal ist, was wir sagen, denn das Ergebnis bleibt dasselbe.



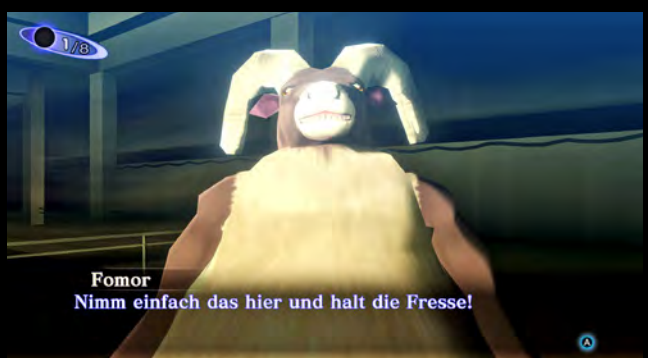
Sollten wir die Deluxe-Edition kaufen, können wir in dem Spiel auf Dante treffen und ihn für unser Team gewinnen.

Dämonen, überall

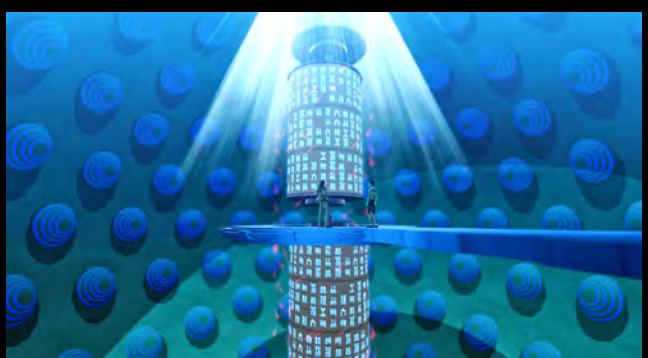
Die Kämpfe in Shin Megami Tensei 3 finden rundenbasiert statt. Zuerst greift unser komplettes Team, dann erst das des Gegners an. Hier ist stets zu überlegen, welche verschiedenen Rollen wir in unserem Team benötigen, denn anders als bei ähnlichen JRPGs, in denen wir uns einfach bis zur unzerstörbaren Killermaschine hochleveln können, hilft das in Shin Megami Tensei nur geringfügig. Nutzen wir nicht die Schwächen des Gegners aus, finden wir uns schnell vor dem Game-Over-Bildschirm wieder. Diesen betrachtet man aber so oder so häufig. Etwa dann, wenn man zum ersten Mal auf einen starken, neuen Gegner trifft, dessen Mechaniken man noch nicht kennt und der einen somit gnadenlos zum letzten Checkpoint zurückkatapultiert. Das kann ermüdend sein, da Speicherpunkte zwar regelmäßig vorzufinden sind, jedoch ausgerechnet vor richtig harten Auseinandersetzungen nicht immer. Hier helfen uns die Dämonen, die stets an unserer Seite kämpfen. Da wir kein festes Team mit uns führen, sondern nur verschiedene Dämonen, haben wir Zugriff auf einen riesigen Pool an verfügbaren Mitstreitern. Es gibt zwei Möglichkeiten, an diese zu gelangen: Erstens können wir im Kampf mit ihnen in Verhandlungen treten, um sie zu überreden, unserer Gruppe beizutreten. Hierfür benötigen wir je nach Gegner eine andere Taktik, was die Gespräche nie langweilig werden lässt, da auch die Charaktereigenschaften der Dämonen beachtet werden müssen. Zweitens gibt es die Möglichkeit des Fusionierens von Dämonen. Jede der Kreaturen lässt sich mit einer anderen verschmelzen, um ein neues Monster zu erschaffen. So können selbst die schwächsten Ungeheuer kombiniert zu einem hochleveligen Gefährten werden. Dazu können Fähigkeiten bei der Fusion „vererbt", also für das Ergebnis übernommen werden. Dies lässt eine unglaubliche Tiefe bei der Zusammenstellung unseres Teams zu, die sonst wohl bei keiner vergleichbaren Serie vorzufinden ist. Weil das noch nicht genug ist, sind wir als Hauptcharakter dazu in der Lage, die sogenannten Magatama zu verwenden. Diese magischen Steine helfen uns dabei, die Kräfte anderer Dämonen zu kanalisieren und dadurch neue Fähigkeiten und Statusboni zu erhalten. Zudem können wir verdiente Skillpunkte verteilen und durch verschiedene Magatama erhaltene Fähigkeiten, inklusive Zaubern, frei auswählen.

Tokio, aber in gruselig

Das neue, zerstörte Tokio ist an vielen Stellen trotzdem als die ikonische Metropole wiederzu-



Sollten wir bei den Verhandlungen mit den Dämonen scheitern, reagieren sie nicht immer sehr nett. Na ja, es sind eben Dämonen!



Dramatische Momente und dramatische Story-Dialoge finden gerne einmal an nicht minder dramatischen Schauplätzen statt.

erkennen. Die Stadt wurde auseinandergerissen und somit in die verschiedenen Spielzonen eingeteilt. Über eine klassische Overworld bewegen wir uns von Gebiet zu Gebiet. An den Schauplätzen angekommen, bekommen wir stets Wind davon, dass sich jeweils eine bestimmte Gruppierung dort breitgemacht und ihr Lager aufgeschlagen hat.

MEINUNG
Yannik Cunha

Ein gutes Spiel, aber ein enttäuschendes Remaster

Shin Megami Tensei 3 Nocturne ist ein hervorragendes Spiel; das würde ich sagen, wären wir im Jahre 2003. Die Geschichte ist an und für sich wunderbar und bringt viele Wendungen mit sich, jedoch passiert oft über lange Strecken gar nichts, bis man dann von einer Informations-Bombe zugekleistert wird. Dazu ist die spielerische Struktur sehr auslaugend. Auf der einen Seite steht das Züchten der Dämonen, das sehr viel Spaß macht und Individualisierung erlaubt und mich durchgehend bei der Stange hielt. Die ganze Sache löst starke Pokémon-Gefühle bei mir aus, jedoch mit sehr viel mehr Tiefe. Die Dungeons auf der anderen Seite waren ab der Hälfte des Spiels eine reine Geduldsprobe für mich. Dies ist wohl auf die Hardware-Limitationen der PS2 zurückzuführen, die eine solche Gestaltung im Original notwendig machte. Jedoch sind meine Erwartungen an JRPGs im Laufe der Jahre größer geworden. Gemessen an aktuellen Spielen, kann SMT 3 hier einfach nicht mithalten. Fans der Serie würde ich das Remaster empfehlen. Alle anderen sollten sich genauer überlegen, ob sie sich das Spiel zulegen möchten, vor allem mit Blick auf den hohen Preis.

Infos

Termin:	25. Mai 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessante Story
- ✚ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
- ✚ Raum für Taktik dank Dämonen-Mechaniken
- ✚ Ausgezeichnete Übersetzung
- ✚ Einige Entscheidungen mit Auswirkungen …
- ➖ … die meisten jedoch völlig belanglos
- ➖ Langweilige Dungeons
- ➖ Technische Schwierigkeiten, trotz Remaster

Wertung

Trotz Remaster nicht taufrisch, aber für SMT- und Persona-Fans eine Empfehlung wert

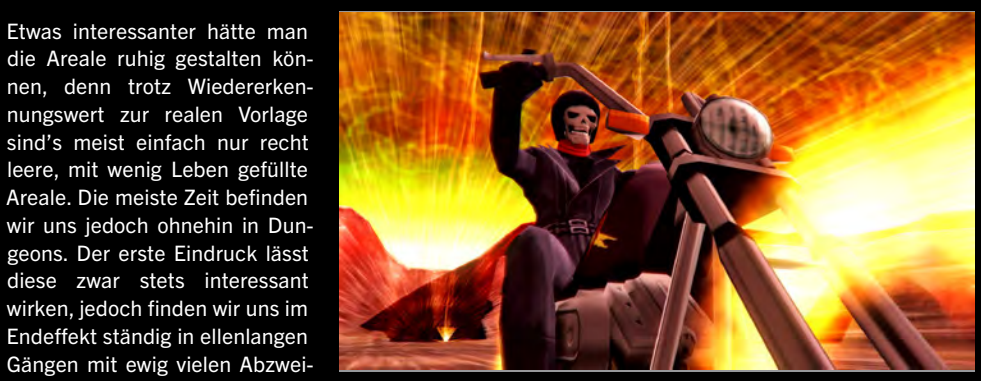
7

Etwas interessanter hätte man die Areale ruhig gestalten können, denn trotz Wiedererkennungswert zur realen Vorlage sind's meist einfach nur recht leere, mit wenig Leben gefüllte Areale. Die meiste Zeit befinden wir uns jedoch ohnehin in Dungeons. Der erste Eindruck lässt diese zwar stets interessant wirken, jedoch finden wir uns im Endeffekt ständig in ellenlangen Gängen mit ewig vielen Abzweigungen wieder, die durchgehend gleich aussehen. Um sich hier zu orientieren, bleibt einem nichts übrig, als alle paar Sekunden auf die Karte im Menü zu schauen. Immerhin lockern allerlei Rätsel diesen Trott auf. Die Denkaufgaben sind zwar an sich relativ anspruchsvoll und abwechslungsreich gestaltet, der oft stundenlange fehlende Tapetenwechsel in den Dungeons sorgt aber auch hier für Spaßverlust. Hinter Ladezonen warten abseits der Gangtristesse und der Knobeleien zwar in kleinen Räumen immer wieder NPCs auf uns. Die Gespräche mit ihnen tragen aber weder zum World-Building noch zu der Geschichte bei. Die Freude beim Spielen wird durch all diese negativen Aspekte leider stark getrübt.

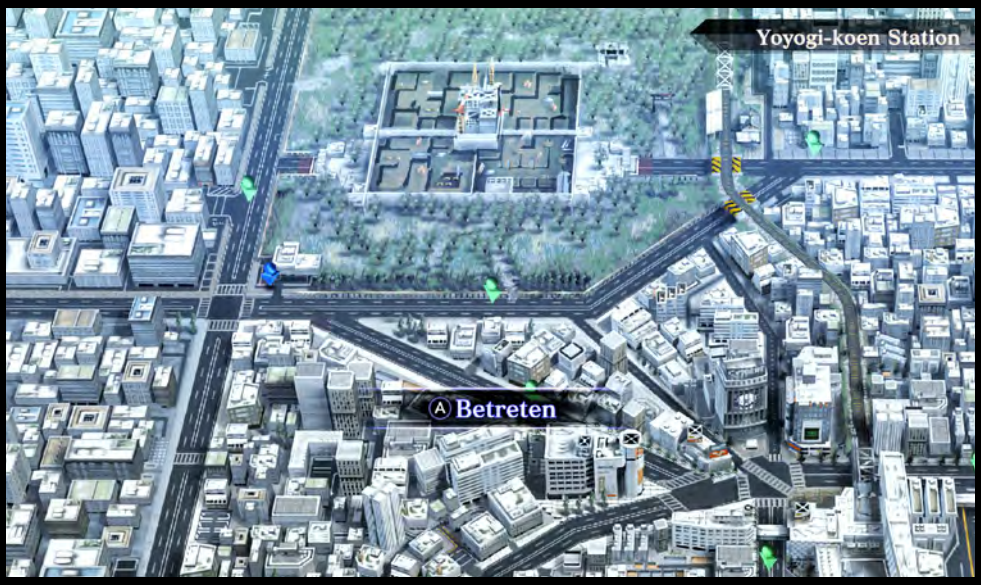
Ein würdiges Remaster?

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster punktet vor allem mit einzigartigem Gameplay, den Dämonen-Mechaniken und einer verzwickt-interessanten Story. Dazu gibt es einen fetzigen Soundtrack, bei dem es aber leider ein Problem gibt. Auf der PS2 musste die Hintergrundmusik aufgrund von Hardware-Limitationen qualitativ komprimiert werden, auf der seit langer Zeit erhältlichen Soundtrack-CD gibt es jedoch alle Stücke in besserer, klarer Version zu hören. Leider hat sich Atlus dazu entschieden, die schlechtere Fassung des Soundtracks auch im Remaster zu verwenden. Neu mit dabei sind dafür das englische Voiceover und die deutsche Textübersetzung. Beides überzeugt, die englischen Stimmen passen stets zu allen Charakteren und gefallen mit Emotion. Zudem wurde das Spiel auf HD hochskaliert. Die Cutscenes jedoch sehen genauso aus wie früher und hätten neue Animationen dringend nötig gehabt. Sie laufen sogar lediglich in 4:3 ab, was die Immersion einschränkt, wenn das Vollbild plötzlich auf das andere Format wechselt. Zu unserer Verwunderung gibt es im Remaster sogar Framerate-Einbrüche. Benutzen wir einen Angriff mit aufwendigeren Animationen, tauchen viele Gegner auf einmal in einem Kampf auf; geschieht während einer Ingame-Storysequenz viel im Hintergrund, geht die Framerate deutlich in die Knie. Das schränkt einen bezüglich des Gameplays zwar nicht ein, da wir es mit einem rundenbasierten und keinem Action-Rollenspiel zu tun haben. Angesichts der fast 20 Jahre, die der Titel auf dem Buckel hat, ist dieser technische Makel aber nicht zu entschuldigen. Bei einem Spiel, für das Vollpreis verlangt wird, kann man hier mehr Mühe erwarten.

Yannik Cunha & Lukas Schmid



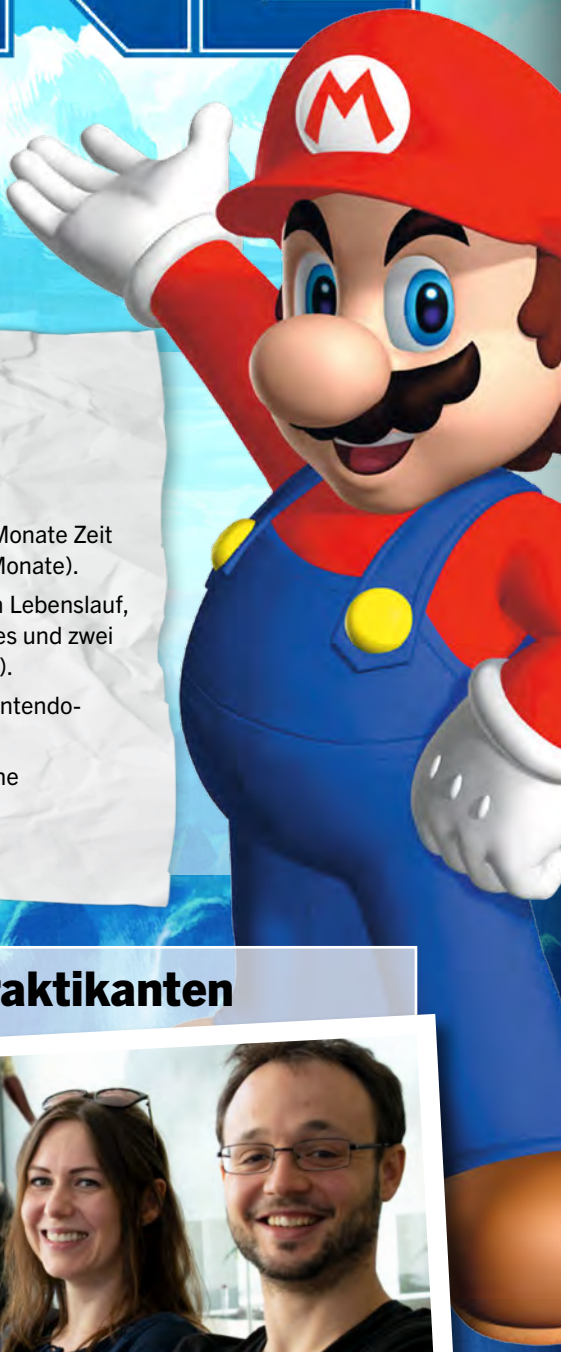
Manche der Gegner sind ziemlich eklig designt, während andere in eine eher amüsante Richtung steuern – hier sogar wortwörtlich.



Per blauem Pin bewegen wir uns auf der Overworld hin und her, um die verschiedenen Orte zu besuchen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

FAMICOM DETECTIVE CLUB

THE MISSING HEIR & THE GIRL WHO STANDS BEHIND

Zwei hierzulande unbekannte Visual Novels finden endlich den Weg gen Europa, nach mehr als 30 Jahren seit dem Japan-Release. Lohnt sich die neue Version von Famicom Detective Club?

Mord, Totschlag und schaurige Geschichten: In Famicom Detective Club geht es recht schnell zur Sache. Als noch junger Detektiv lösen wir zwei Fälle, bei denen das Übernatürliche immer wieder seine Finger im Spiel zu haben scheint. Den Klassikern aus den 80er Jahren wurden ein neuer Look und endlich englische Untertitel verpasst, Story und Gameplay bleiben gleich – wie gut funktioniert die Kombination?

Eine schrecklich nette Familie

Beginnen wir von vorne. The Missing Heir startet damit, dass wir genauso viel – oder eher genauso wenig – wissen wie unser Protagonist, der nach einem Sturz von einer Klippe unter Amnesie leidet. Als wir später zur Unfallstelle zurückkehren, wartet dort ein Mädchen auf uns. Wir haben zuerst natürlich keine Ahnung wer sie ist, aber wie sich herausstellt, arbeitet sie mit uns als Assistentin in einer Detektei. Anscheinend hatten wir ihr auch erzählt, wohin wir gehen und als wir nicht zurückkamen, wollte sie nach uns sehen. Leider kann sie uns jedoch nicht sagen, was passiert ist. Allerdings hat sie eine Notiz mit Hinweisen, die wir vor dem Unglück zurückgelassen

Unser Protagonist hat zwar das Gedächtnis verloren, ermittelt aber unermüdlich weiter. Der Arzt des Dorfes hilft uns dabei ab und zu ebenfalls.

Wir sind froh, dass unsere Kollegin Ayumi sich sorgt und uns bei der Klippe aufgabelt. Sie ist ein wahrer Engel, ohne sie wären wir wahrscheinlich verloren.

Viel Zeit verbringen wir im und rund um das Haus der alteingesessenen Familie Ayashiro. Angeblich lastet seit Generationen ein Fluch auf der Sippe.

Auch der Butler der Familie ist besorgt, schließlich sind wir während der Ermittlung verschwunden! Geduldig erklärt er uns aber, worum es bei dem Fall ging.

haben, und die uns schließlich zu einer reichen Familie in einem kleinen japanischen Dorf führt. Recht bald finden wir heraus, dass uns der Butler des Hauses angestellt hatte, um das Ableben des Familienoberhaupts zu untersuchen. Er vermutet mehr dahinter, auch wenn der Arzt von einer natürlichen Todesursache ausgeht. Die Dame des Hauses starb kurz vor der Verlesung des Testaments – ist das nicht ein zu großer Zufall? Nervenaufreibend wird es, als dies nicht der einzige Todesfall in der Familie bleibt, und verschollen geglaubte Personen aus dem Nichts auftauchen. Und was ist mit der schaurigen Legende über Rache und wiederauferstandene Tote?

Bloody Mary

Der zweite Teil, The Girl Who Stands Behind, spielt zwei Jahre vor dem ersten Fall und lässt uns einen Einblick in die Vorgeschichte unseres Protagonisten werfen, als er gerade einmal 15 Jahre alt ist und die Middle School abgeschlossen hat. Gleich zu Beginn gibt es viel Action: Unser Möchtegerndetektiv liefert sich eine Verfolgungsjagd mit der Polizei. Wir erfahren erst später, warum er vor dem Gesetz flieht, aber eines ist sicher: Er will seine verschollenen Eltern finden. Kurz sieht es so aus, als wären wir in der Patsche, als ein unbekannter Mann es schafft, die Polizisten davon abzubringen, uns weiter zu verfolgen. Es stellt sich heraus, dass er ein Detektiv ist und wir sein Interesse geweckt haben. Klingt zuerst komisch, aber er nimmt uns unter seine Fittiche und will uns helfen, mehr über unsere Herkunft zu erfahren. Von diesem schicksalhaften Treffen an vergehen ein paar Monate im Zeitraffer, bis ein Anruf eingeht, der die Handlung richtig ins Rollen bringt: Die Schülerin

Während der Untersuchung stehen uns einige Kommandos zur Verfügung, Remember gibt es nur in The Missing Heir. Besonders nützlich ist es nicht.

einer High School wurde tot aus dem Fluss gezogen. Zuerst wird von einem Unfall ausgegangen, recht schnell wird aber klar, dass es Mord war. Unsere Untersuchungen führen uns fortan immer wieder zur Schule des Opfers und recht bald stellt sich heraus: Es

Je weiter wir im Fall kommen, desto mehr Gesprächsthemen gibt es. Da die Dialoge ganz schön ausarten können, hoffen wir, dass hier einmal fragen reicht.

In The Missing Heir hilft unsere Kollegin dabei, alle Informationen zu kombinieren und darüber zu spekulieren.

Immer wieder meinen Leute, die Gestalt aus der Schreckgeschichte gesehen zu haben. Als Ermittler glauben wir natürlich nicht daran, aber was steckt dahinter?

Gruselige Mädchen, die nachts die Schule heimsuchen? The Girl Behind greift ganz schön tief in die Horrortrickkiste.

steckt noch viel mehr dahinter. Gleichzeitig kommt uns das Gerücht über einen blutbesudelten Geist, der das Schulhaus mit seinem Spuk heimsucht, immer wieder zu Ohren. Was hat das nur alles miteinander zu tun?

Zwischen Rätsel und stumpfem Wiederholen

Spieltechnisch sind wir darauf begrenzt, was uns das Kontextmenü auf der linken Seite auswählen lässt. Je nach Szene haben wir andere Optionen, meist stehen uns die Grundwerkszeuge des Detektivs zur Verfügung: Nach Hinweisen suchen, Befragen und Kombinieren. An den jeweiligen Schauplätzen können wir uns die Umgebung, aber auch eventuelle Zeugen genauer ansehen. Wollen wir mit jemandem reden, müssen wir ihn mit Call/Engage herrufen. Es kann vorkommen, dass wir im Gespräch mehrmals nach demselben Thema fragen müssen, auch wenn es oft unlogisch erscheint, dass die Person nicht einfach alles auf einmal erzählt. Beweise, die wir mit Show herzeigen, können hier manchmal helfen, aber auch nicht immer. Ab und zu brauchen wir zudem die Kommandos Take um etwas entgegenzunehmen und Open, um etwas zu öffnen. Tatorte funktionieren nach demselben Prinzip, bieten aber andere Möglichkeiten, zum Bespiel Gespräche mit Forensikern oder das Untersuchen von Leichen. Wollen wir von einem Ort zu einem anderen reisen, nutzen wir Travel. Es sind nicht immer alle Ziele verfügbar, oft müssen wir in der Unterhaltung erst auf sie zu sprechen kommen, um zu gewissen Arealen zu gelangen. Die meisten Kommandos sind in beiden Spielen gleich, aber nur in The Missing Heir

Der Mann, der uns vor der Polizei bewahrt, stellt sich später als Detektiv heraus. Während der Fälle ist er aber oft nicht da, ansonsten wäre es ja zu einfach.

Ein 15-Jähriger an einem Tatort? In diesem fiktiven Japan ist das anscheinend kein Problem. Was hinter der Abdeckung ist, wollen wir aber nicht vorweg nehmen.

In der Schule selbst befragen wir Lehrer, Angestellte und Schülerinnen wie diese beiden hier. Auch sie sprechen mit Angst über das Gerücht, das umgeht.

Ausdrucksstarke Mimik und Gestik erwecken die Charaktere zum Leben, manche davon sind ganz schön schrullig, der gute Hitomi ist nur einer davon.

haben wir Remember, um uns an Geschehnisse von vor unserer Amnesie zu erinnern, was jedoch selten nützlich ist. In The Girl Who Stands Behind gibt es stattdessen die Aktion Think, welche verschiedene Dinge auslöst, die uns oft helfen, zur nächsten Szene oder Gesprächsthema zu gelangen.

Und wie geht's jetzt weiter?

Wie in jedem guten Krimispiel werden wir regelrecht mit Informationen bombardiert. Aus diesem Grund kommt uns das Notizbuch im Menü zugute, in dem man Fakten und Gerüchte zu Personen, Objekten, Orten und anderen Dingen nachschlagen kann. In The Girl Who Stands Behind prüfen auch einige NPCs ob wir mitkommen indem sie uns mit Fragen löchern. Zusätzlich fasst man uns die Erkenntnisse des Tages zusammen, wenn wir abends in die Detektei zurückkehren und uns eine vorläufige These zusammenschustern. Trotzdem kann es passieren, dass wir nicht weiterkommen, eine richtige Hilfsfunktion wie in anderen Spielen dieser Art existiert nicht.

Optik und Audio zeigen, dass das Spiel im 21. Jahrhundert angekommen ist. Die Grafik wurde mit einem moderneren Stil aufgemotzt, während kleinere Animationen und schön illustrierte Zwischensequenzen alles lebhafter wirken lassen. Dazu serviert man ein passendes Buffet an Instrumentaltracks. Der Text ist in der europäischen Fassung nur auf Englisch verfügbar, ohne entsprechende Sprachkenntnisse kommt man also bei der Ermittlung nicht weit, die Stimmen erklingen Japanisch.

Das Wiederholen von bereits abgegrasten Kommandos ist öde, vor allem, wenn wir länger in einem Gespräch festsitzen, in dem wir gefühlt schon alles erfahren haben. Das Vorankommen wirkt machmal ungelenk und ist wenig durchschaubar, worunter sowohl Spiel- als auch Storyfluss leiden. Auch in einem Remaster kann man dem Gameplay durchaus eine Renovierung gönnen; nur, weil etwas alt ist, ist es nicht zwangsläufig gut. Visual Novels wie Ace Attorney oder Danganronpa haben gezeigt, was möglich ist, da kann Famicom Detective Club nicht ganz mithalten. Nichtsdestotrotz ist zu spüren, dass Liebe in die Neuauflage geflossen ist. Mit ein bisschen Geduld erlebt ihr zwei gut geschriebene Krimigeschichten.

Monika Himmelsbach & Katharina Pache

Der Grusel in The Girl Who Stands Behind wird immer wieder durch witzige Momente unterbrochen, wenn auch nur kurz.

MEINUNG
Monika Himmelsbach

Die Story wird vom Staub der 80er überdeckt, die neue Verpackung hilft aber.

Ein Detektivspiel mit einer kräftigen Prise Familiendrama und eine Geisterstory? Da bin ich dabei! Ich habe mit The Missing Heir angefangen und zuerst hat es mich auch echt abgeholt, aber zwischendurch musste ich es ein paar Mal weglegen und meinen Frust auslassen. Ich wurde mit einem guten Ende belohnt, aber der bittere Nachgeschmack des ständigen Wiederholens von Optionen blieb. Der zweite Teil bot mehr Interaktionsmöglichkeiten und einen besseren Spielrhythmus, aber die alten Probleme blieben. Bei so schönem Artwork und an sich guter Story ist das echt schade. Wer aber die Geduld dafür hat und ein Detektivspiel-Fan ist, dem kann ich die Spiele ans Herz legen. Jedoch sind sie bei uns nicht einzeln zu erstehen, man muss sie im Bundle zum Vollpreis kaufen.

Infos

Termin:	14. Mai 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende Story
- ✚ Gute Twists
- ✚ Schönes Artwork und Animationen
- ✚ Guter Soundtrack
- ➖ Keine deutschen Texte
- ➖ Wiederholen von Aktionen nervt
- ➖ Manchmal unlogische Übergänge
- ➖ Keine richtige Hilfsfunktion
- ➖ Spiele nicht einzeln erhältlich

Wertung

7

Für geduldige Ermittler: Trotz Neuauflage ein leicht angestaubtes Detektivspielduo

MANEATER

Als unbezwingbares Monster für Angst und Schrecken sorgen? Damit können wir uns identifizieren! Trotzdem überzeugt uns der an sich recht spaßige Titel nicht ganz.

Haie gehören wohl zu den berühmtesten Tierarten auf diesem Planeten. Und zwar nicht nur, weil sie am New Smyrna Beach in Florida ab und zu mal ein Menschlein in die Wade beißen. Der große weiße Hai ist der Star eines Spielberg-Klassikers, in ganzen sechs Sharknados regnet es angriffslustige Knorpelfische vom Himmel und in vielen anderen Trash-Filmen treten sie gegen gigantische Oktopoden, Krokosaurier oder Roboter-Haie an. Schon Dr. Evil wusste, dass die Biester nur noch gefährlicher werden, wenn man ihnen Laser auf den Kopf schnallt und Homer Simpson bezeichnete die beißfreudigen Fischlein folgerichtig als „Könige des Dschungels“. Wir wissen mittlerweile natürlich alle, dass das nicht so ganz richtig ist. Der Mensch ist für den Hai gefährlicher als umgekehrt, aber der Mythos des Hais als blutrünstige Bestie lebt. Nehmen wir also mal an, dass Haie tatsächlich regelmäßig für Chaos an den Stränden sorgen – haben sie vielleicht einen guten Grund dafür, die Menschheit zu hassen? Damit meinen wir nicht die allgemeine Verschmutzung der Meere, sondern etwas viel Persönlicheres. In Tripwire Interactives Maneater dürfen wir jedenfalls nun selbst in die Rolle eines Bullenhai-Weibchens schlüpfen und erleben dabei eine äußerst trashige Rachegeschichte.

Essen und wachsen

Maneater wird in Form des Reality-TV-Formats Sharkhunters vs. Maneaters präsentiert, bei dem die Kameras dem grausamen Haifischjäger Scaly Pete auf Schritt und Tritt folgen. Direkt zu Anfang des Spiels zieht der alte Stinkepeter ein Bullenhaiweibchen aus dem Wasser, schneidet es auf und entreißt dem Körper das ungeborene Jungtier, das wir künftig steuern werden. Pete verpasst uns eine Narbe, um uns später identifizieren zu können, und unser Hai revanchiert sich dafür, indem er dem Redneck den Arm abbeißt, bevor er ins Wasser springt und verschwindet. Scaly Pete will uns nun töten, weil er mit einer Hakenhand natürlich nicht mehr so gut Twister mit seinen Hillbilly-Freunden spielen kann. Wir hingegen wollen Rache für den Mord an unserer Mutti. Als kleines,

Die sadistischen Haijäger haben die Mutter der Protagonistin von Maneater gefangen und getötet. Der Nachwuchs sinnt natürlich auf Rache.

Als kleiner Nachwuchsprädator steht ihr nicht an der Spitze der Nahrungskette. Für so einen Alligator seid ihr (zunächst) nur ein kleiner Snack.

Mit Gewalt geht alles: Greift Gitter an, um neue Wege zu eröffnen! Allerdings sind manche stabiler als andere, unter Umständen müsst ihr also erst wachsen.

Bevor ihr euch die dicken Fische – die Mörder eurer Mutter – schnappen könnt, müsst ihr kleinere Jäger finden und ausschalten.

schwaches Hai-Baby hätten wir in einem Kampf aber natürlich keine Chance, sodass wir ganz viel fressen müssen, um groß und stark zu werden. Unser Weg vom Jungtier über den Teenager bis zum ausgewachsenen Tier und sogar bis zum Mega-Hai wird dabei herrlich trocken vom Moderator der Reality-Show kommentiert. Das ist wirklich eine lustige Idee, aber bereits nach etwa drei der etwa zehn bis zwölf Stunden, die man bis zum Abspann braucht, wiederholen sich die Sprüche.

Wiederholung ist sowieso ein gutes Stichwort, denn der Spielablauf von Maneater ist sehr repetitiv und unglaublich unkreativ. In jedem der sieben Areale, die wir nach und nach freischalten, fressen wir Fische und Schildkröten, um stärker zu werden. Dabei erhalten wir Nährstoffe, die dafür sorgen, dass wir im Level aufsteigen und wachsen. Zudem müssen wir in den offen beschwimmbaren Gebieten Aufgaben erfüllen, um den dort heimischen Spitzenprädator, den Boss des jeweiligen Gewässers, herauszulocken. Im Sumpf kämpfen wir beispielsweise gegen ein riesiges Krokodil, während uns in der Strandregion ein weißer Hai oder im Golf ein Pottwal erwartet. Bis diese Biester hervorgeschwommen kommen, müssen wir jedoch die immer gleichen Aufgaben erfüllen. Mehr als „Friss zehn Makrelen!“ oder „Friss fünf Menschen!“ fiel den Entwicklern leider nicht ein. Teilweise unterscheiden sich nicht mal die Lebewesen, die wir futtern sollen. Wir mussten auch schon mal dreimal hintereinander zehn Schildkröten und im nächsten Bereich dann genauso oft hintereinander zehn Hammerhaie verspeisen. Hier lässt Maneater unglaublich viel Potenzial liegen. Aufgrund der gesamten Prämisse des Spiels ist davon auszugehen, dass Tripwire sich des trashigen Ansatzes des Spiels bewusst war. Umso unverständlicher ist jedoch, dass man dieses B-Movie-Feeling nicht mit ein paar verrückten Missionen ausgereizt hat. Wenn man beim Abgrasen der immer gleichen Aufgaben in den Gamer-Autopiloten schaltet und einem dabei etliche Ideen kommen mit Missionsarten oder Spielelementen, die echt gut passen und Spaß machen würden, ist das kein gutes Zeichen für die Entwickler. Auch die optionalen Nebenaufgaben sind nicht einfallsreicher. Entweder soll man noch mehr Menschen fressen oder einen bestimmten Gegner kaltmachen oder man sucht die Landmarken in der Gegend. Wenn man kein zwanghafter Komplettist ist, geht man also relativ schnell dazu über, die nervigeren der Nebenaufgaben einfach liegen zu lassen. Das Maximallevel von 30 und damit die Evolution zum Mega-Hai erreicht man eh bereits eine ganze Zeit vor dem letzten Abschnitt, wenn man fleißig Fische mampft. Allerdings werden die wenigen Begegnungen mit Scaly Pete teilweise nur getriggert, wenn man eine bestimmte Anzahl von Nebenaufgaben gemeistert hat.

Ohne Mampf kein Kampf

Wie man dem vorigen Abschnitt schon entnehmen konnte, müssen wir als Hai auch jede Menge Kämpfe bestreiten, denn Alligatoren, Killerwale, Barrakudas sowie andere Haie suchen regelmäßig Streit. Gerade zu Beginn des Spiels hat man jedoch kaum eine Chance gegen die anderen Prädatoren, da man noch zu schwach und zu klein ist. Soll man in einer Quest aber eine bestimmte Anzahl von Fischen oder Schildkröten fressen, sind auch jedes Mal Feinde in der Nähe. Sollten sie uns erspähen, hören sie sofort auf zu fressen und wollen uns ans Leder. Wir müssen also möglichst Abstand halten oder kurz ein paar Fische runterwürgen und dann schnell vor den Fressfeinden flüchten. Das ist erst mal etwas nervig, aber umso befriedigender ist es natürlich auch, später in das Gebiet zurückzukehren und Gegner, vor denen man sich kurz vorher noch fürchten musste, nun mit relativ wenig Gegenwehr oder je nach Feindeslevel sogar direkt mit einem Haps verspeisen zu können. Überhaupt zieht der Spielspaß merklich an, wenn man nach ein paar Spielstunden zum ausgewachsenen Hai geworden ist. Dann zündet die Prämisse des Spiels nämlich endlich und man fühlt sich wirklich wie eine

Grotten wie diese dienen als Schnellreisepunkt. Hier bestimmt ihr zudem die „Ausrüstung“ des Hais.

Im Wasser seid ihr in eurem Element, da haben auch bewaffnete Jagdtaucher keine Chance.

fast unbezwingbare Bestie. Maneater ist dann zwar immer noch kein Spiel, mit dem man sich die Nächte um die Ohren haut, aber für 30 bis 60 Minuten zwischendurch macht der Titel dann echt Laune. Irgendwann ist dann aber doch wieder die Luft raus oder man ist sogar genervt, denn Maneater ist nicht nur hinsichtlich des Missionsdesigns repetitiv, auch die Kämpfe spielen sich immer gleich. Ist euch ein Gegner unter Wasser halbwegs gewachsen, weicht ihr dessen Angriffen mit der oberen rechten Schultertaste aus, dreht euch, beschleunigt mit ZL auf ihn zu und beißt mit ZR zu. Hat man genau das richtige Timing, ist der Feind kurz wehrlos. Hat man einen höheren Level als der Gegner, darf man ihn auch im Maul halten und mit dem rechten Analogstick die Lebenskraft aus ihm herausschütteln. Gerade im Kampf gegen die Spitzenprädatoren ist das mit dem rechten Timing aber gar nicht so leicht, da sie oftmals weit an einem vorbeischießen mit ihren Angriffen. In diesen Bosskämpfen gingen wir also immer nach dem gleichen Muster vor: Biss, Biss, Ausweichen, Biss, Biss, Ausweichen, Drehung, Abstand gewinnen, Ausweichen, Biss, Biss … Ihr könnt euch denken, wie es weitergeht. Statt den Spitzenprädatoren unterschiedliche Angriffe oder Verhaltensmuster zu geben, haben die Entwickler sie einfach überlevelt, sodass sie viel Schaden machen, wenn sie uns mit einem Angriff treffen, und natürlich auch selbst recht viel aushalten. Dadurch sind die Bossfights aber nicht aufregender, sondern einfach nur mühseliger. Das ist richtig unkreativ und geradezu faules Gamedesign. Das merkt man vor allem, wenn man mit Stufe 30 als Mega-Hai ausgelevelt und super mächtig ist, das Spiel einem dann aber noch mal einen Prädator mit Level 65 vor die Nase setzt, der aufgrund der immer funktionierenden und immer gleichen Taktik im Kampf keine Herausforderung, sondern einfach nur Beschäftigung ist. Selbst wenn einem die repetitiven Fights nichts ausmachen, wird einem vermutlich schnell die Steuerung auf die Nerven gehen. Diese ist sowieso schon mal etwas fummelig und ungenau, die Beißereien werden aber richtig anstrengend, wenn sie in nicht allzu tiefem Wasser stattfinden. Nähert man sich der Wasseroberfläche, schaltet das Spiel nämlich automatisch in eine Über-Wasser-Perspektive, die dann festgesetzt ist. Erst mit der Betätigung der Y-Taste taucht man wieder. Im Kampf nähert man sich oftmals unfreiwillig der Wasseroberfläche, sodass die Kamera umschaltet und man den Gegner aus den Augen verliert. Also taucht man, muss sich neu orientieren und wenn man Pech hat, schaltet die Kamera beim nächsten Ausweichmanöver wieder um. Glücklicherweise ist der einzige Schwierigkeitsgrad im Spiel nicht sonderlich hoch angesetzt, sodass man spätestens im zweiten Anlauf wirklich jeden der Prädatoren geknackt kriegt. Da ist auch gut so, denn es gibt keine richtigen Checkpoints. Nach einem Ableben werden wir in unserer gemütlichen Hai-Grotte des jeweiligen Bereichs abgesetzt. Dass wir uns nicht direkt wieder ins Gefecht stürzen dürfen, ist da gar nicht mal so schlimm. Uns gingen dabei eher die furchtbar langen Ladezeiten auf den Keks.

Mega Shark vs. Rednecks

Doch als misanthropisches Meeresungeheuer legen wir uns natürlich nicht nur mit ein paar anderen Fischen an. Regelmäßig verputzen wir auch ein paar nahrhafte menschliche Fleischsäcke, die sich am Strand tummeln oder es wagen, in unserem Gewässer zu schwimmen. Die Schwimmer schnappen wir einfach aus dem Wasser, Menschen in Booten greifen wir uns, indem wir aus dem Wasser an Bord springen. Da wir kurzzeitig auch außerhalb des kühlen Nass überleben können, springen wir auch mal an Land, sorgen für ein Blutbad und hoppeln dann wieder ins Wasser. Damit kommen wir aber natürlich nicht lange ungestraft davon, denn Maneater hat eine Art Fahndungssystem. Fressen wir viele Menschen, steigt unsere Niedertracht und die Menschen schicken Haijäger auf die Suche nach uns. Denen kann man zwar recht einfach entkommen, doch der Kampf gegen die

Oft nehmen euch Jäger von Booten aus ins Visier. Springt an Deck, um sie zu schnappen, oder zerstört ihren schwimmenden Untersatz.

Allzu lange könnt ihr zwar nicht an Land verbringen, für einen kurzen Ausflug auf den Steg und einen kleinen Happen reicht euer Kiemenvolumen aber aus.

Ihr wechselt die „Ausstattung" des Hais in den Grotten, vom Gebiss bis zur Panzerung und dem Sonar.

schwer bewaffneten Rednecks lohnt sich. Beim Erreichen einer neuen Niedertrachtsstufe erscheint nämlich ein besonderer Jäger. Tötet man diesen oder zerstört dessen Boot, erhält man einen Teil einer speziellen Rüstung – dies geschieht auch, wenn man einen Spitzenprädator tötet. So erhält man beispielsweise Teile für eine Knochenrüstung oder Elektro-Upgrades, mit denen sich Kopf, Zähne, Körper, Flossen und Schwanz ausstatten lassen. Als knochiger Hai wird man widerstandsfähiger und kann Boote einfacher zerbeißen. Mit den Elektro-Upgrades hingegen kann man schneller ausweichen und elektrisiert Gegner mit einem Biss. Nervig ist allerdings, dass wir stets zurück in unsere Grotte müssen, um Teile anzulegen, diese mit Nährstoffen zu verbessern oder eine neue Wachstumsstufe zu erreichen. Trotz Hin- und Herschwimmerei verpassten wir unserem Hai konsequent etliche Upgrades und wurden so noch mächtiger, um gegen die immer schwerer bewaffneten Haijäger bestehen zu können. Es ist durchaus spaßig, wenn man deren Boote mit nur ein paar Bissen zerstört, allerdings spielen sich auch diese Kämpfe immer gleich: Man drückt auf die Ausweichtaste und springt die Gegner an. Bei allzu vielen Feinden auf dem Schirm fängt das Spiel zudem gelegentlich an, zu ruckeln, und wenn man Pech hat, kämpft man an einer Gebietsgrenze und das Spiel springt in den Ladebildschirm. Auch hier trüben also repetitives Gamedesign und Technik das Spielspaßgewässer.

Schöne feuchte Welt

Maneater hat einige technische Probleme, die einem schon mal die Laune verhageln: Die Kamera spinnt teilweise herum, die Steuerung ist oftmals fummelig, die Ladezeiten sind lang. Hier muss man sich fragen, ob sich die Entwickler mit der Open World übernommen haben oder ob sie einfach noch etwas Zeit für den Feinschliff benötigt hätten. Allerdings sind wir von der Switch-Fassung trotzdem positiv überrascht, denn sie läuft die meiste Zeit über recht flüssig, die Portierung ist geglückt. Und es ist bei Weitem nicht alles schlecht, denn obwohl Maneater nicht mit der Optik aktueller Triple-A-Spiele mithalten kann, ist der Titel durchaus hübsch anzuschauen. Unser Hai sieht cool und gefährlich aus, die anderen Prädatoren sind nett gestaltet und Splatter-Freunde erfreuen sich an herumfliegenden Gliedmaßen und rot gefärbtem Wasser. Die sieben Gebiete sind wunderbar abwechslungsreich. Wir schwimmen durch den Sumpf, entlang am Stadtstrand, in den Kanälen eines Ferien-Resorts, in einem Wasserpark und sogar in den Tiefen des Golfs. Die Bereiche unterscheiden sich optisch deutlich voneinander und glänzen mit hübschen Lichteffekten. Die Spielwelt ist genauso vielversprechend wie die Prämisse des Spiels, wodurch es fast noch enttäuschender ist, dass den Entwicklern so wenig dafür einfiel. Maneater ist ganz bestimmt kein schlechtes Spiel. Es leidet zwar unter dem unkreativen, immer gleichen Spielablauf, zwischendurch macht der Titel für eine kurze Zeit aber doch echt Laune, wenn man den etwas lahmen Anfang in den trüben Sümpfen überstanden hat. Die technischen Macken ziehen den Titel jedoch in tiefere Wertungsgewässer.

Es gibt einige Sammelobjekte in der Spielwelt, unter anderem diese vielerorts versenkten Nährstoffkisten, die ihr durch einen Angriff aufbrecht.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

Grandiose Prämisse, aber spielerisch fehlt es klar an Abwechslung.

Ich mag Maneater. Als großer B-Movie-Fan hab ich natürlich viel Spaß daran, einen blutrünstigen Hai durch eine trashige, sich selbst nicht ernst nehmende Geschichte zu steuern und für jede Menge Chaos zu sorgen. Ja, Tripwire hätte aus dieser Prämisse noch viel mehr machen können und lässt haufenweise Potenzial liegen, aber als Schlock-Fest für zwischendurch taugt der Titel trotzdem. Wer die Sharknado-Teile oder sonstige Haifisch-Schlockbuster mag, muss Maneater trotz der Wertung unterhalb der magischen 7er-Schwelle nicht unbedingt von seiner Wunschliste streichen, sollte jedoch über einige Mängel hinwegsehen können. Die Switch-Fassung ist natürlich nicht so schön wie die anderen Versionen, aber dafür läuft auf der Nintendo-Konsole alles angenehm rund. Ohne Frage sollte man natürlich mit dem morbiden Grundthema des Spiels klarkommen, bevor man Maneater kauft.

Infos

Termin:	25. Mai 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	Tripwire Interactive
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Charmante Präsentation
- ✚ Optisch abwechslungsreiche, hübsche Gebiete
- ✚ Schön trockener Humor
- ✚ Netter Splatter
- ✚ Spürbare Verbesserung durch Level-ups und Upgrades
- ✚ Man spielt einen Hai!
- ✚ Läuft auf Switch recht flüssig
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Hakelige Steuerung, gerade beim Anvisieren
- ➖ Vor allem über Wasser sehr rudimentäre Optik
- ➖ Angegriffene Gegner frieren manchmal ein
- ➖ Schlechtes Checkpoint-System
- ➖ Keine Lock-on-Funktion in Kämpfen
- ➖ Teils herumspinnende Kamera
- ➖ Repetitive, unkreative Quests
- ➖ Kämpfe spielen sich immer gleich

Wertung

6

Bissig, blutig, aber auch recht monoton – der Switch-Port ist jedoch gut gelungen.

Ein fremder Planet, ein riesiges Alien-Meer, andauernde Einsamkeit und eine überraschende Offenbarung: Das sind die Zutaten für das Erfolgsrezept Subnautica.

Die Menschheit hat es geschafft, 1961 das erste Mal in den Weltraum vorzustoßen. 1969 waren Neil Armstrong, Buzz Aldrin und der Dritte, an dessen Namen sich sowieso keiner mehr erinnert, sogar auf dem Mond. Unser nächstes Ziel ist der Mars. Aber was haben wir nicht abgehakt? Unsere eigenen sieben Weltmeere gründlich zu erforschen! Da schafft das Survival-Spiel Subnautica jetzt, viele, viele Jahre nach dem ersten Ritt ins All, Abhilfe und verbindet Weltraum und Tiefsee gleich noch miteinander. Seit dem 25. Mai 2021 steht das Spiel von Unknown Worlds Entertainment endlich auch für Nintendo Switch bereit, nachdem PC-Zocker schon seit 2018 spielen dürfen und die anderen Konsolen auch schon vor einer geraumen Weile versorgt wurden. Doch was ist Subnautica eigentlich?

Zu Anfang stürzt das große Raumschiff Aurora ab, über dem Wasserplaneten 4546B. Ihr rettet euch mit dem Protagonisten, den ihr im weiteren Spielverlauf höchstens als Schatten auf dem Meeresboden oder als Spiegelung sehen könnt, in einer kleinen Rettungskapsel und landet im Meer. Fortan müsst ihr euch in der fremden Umgebung zurechtfinden, überleben, Ressourcen sammeln und dabei die Welt erkunden. Ein wenig geleitet werdet ihr dabei durch Funksprüche, die ihr im sogenannten Lifepod, eurer Kapsel, von anderen Besatzungsmitgliedern bekommt, die ebenfalls gestrandet sind. Durch diese Übertragungen erzählt Subnautica seine Geschichte, ohne sie tatsächlich direkt zu erzählen. Ihr empfangt die Funksprüche ziemlich durcheinander und startet dann auf Erkundungstouren zu anderen Lifepods oder Absturzstellen, wo ihr weitere Daten und Informationen findet. Ob ihr vom Planeten fliehen könnt, lassen wir an dieser Stelle einmal offen. So viel sei aber gesagt: Auch, wenn die Story sich zwar nicht chronologisch aufbaut, sondern ihr immer wieder Daten von abgestürzten Lifepods findet oder neue Informationen über den Planeten erlangt, ist die Geschichte

Der erste Sprung ins kalte Wasser von Subnautica offenbart eine hübsche, bunte Unterwasserwelt, einladender, als man es sonst aus Survival-Spielen kennt.

Der Basisbau geht ziemlich einfach von der Hand, wenn ihr erst einmal alle Fragmente und Blaupausen ergattert habt. Dies ist ein PC-Screenshot.

überraschend gut und fügt sich passend in das Gesamtkonzept ein. Also, Fans der guten Story, ihr kommt auf eure Kosten! Die andere große Motivation – beziehungsweise die größte – ist das Überleben auf dem seltsamen Planeten, auf dem ihr gestrandet seid. Hunger, Durst, Sauerstoff und Gesundheit sind die vier Anzeigen, die ihr immer im Auge behalten solltet, wobei das nur in den Modi Überleben und Hardcore der Fall ist. Das kann zu Anfang schon mal frustrierend sein, wenn ihr ständig Erkundungen abbrechen müsst, weil euer Charakter mal wieder verdurstet. Die anderen zwei Spielmodi – Kreativ-Modus und freies Spiel – sind etwas lockerer. Da plagt euren Spielcharakter weder Hunger noch Durst und ihr könnt euch ganz auf das Erkunden der wunderschönen Unterwasserwelt konzentrieren. Im Kreativ-Modus verfügt ihr sogar schon von Anfang an über alle Baupläne. Ihr könnt also fröhlich drauflos bauen und gestorben wird hier auch nicht. Es geht lediglich darum, die Welt zu erforschen.

Die verschiedenen Gebiete des Meeres haben Besonderheiten, die es zu entdecken gilt. Dies ist ein PC-Screenshot.

Der Gameplay-Kreis schließt sich

Aber gehen wir doch zurück zum Überlebensmodus, das ist nämlich der, den wir euch wärmstens ans Herz legen. Ihr landet zunächst in einem Gebiet, das sich Safe Shallows nennt. Das Wasser ist flach, der Lifepod ist in der Nähe und es gibt eine bunte Unterwasserwelt zu entdecken. Schnell lernt ihr, dass ihr die diversen Fische fangen könnt, um sie zu essen. Der Blasenfisch füllt außerdem euren Wasserhaushalt wieder auf und auf dem Boden liegen jede Menge Gesteinsbrocken, in denen ihr Titan, Blei und Kupfererz findet. In anderen Gebieten gibt es dann auch noch andere Rohstoffe. Aber was macht ihr mit dem ganzen Zeug? Im Lifepod befindet sich der sogenannte Fabrikator, eine Art futuristischen 3D-Drucker, mit dem ihr schnell und ohne viel Mühe (außer eben dem Sammeln) nützliche Gegenstände und Ressourcen herstellen könnt.

Fische können gekocht oder (mit Salzvorkommen) gepökelt werden, aus Blasenfischen stellt ihr gefiltertes Wasser her und mit den Materialien bastelt ihr eure erste Ausrüstung, bestehend aus einer Taucherflasche, Schwimmflossen und bestenfalls einem Taucheranzug. So müssen die Tauchgänge nicht mehr so kurz ausfallen und das Grinden – das in Subnautica für ein Survival-Spiel sowieso nicht zu ausschweifend ist – fällt wesentlich leichter. Mit dem Scanner-Tool könnt ihr dann Fragmente scannen, die ihr meist in der Nähe von Schiffswrackteilen findet. Diese Fragmente braucht ihr, um Baupläne für technisch höher entwickelte Ausrüstung wie einen Seegleiter, einen Laserschneider oder auch einfach eine Tauchflasche mit mehr Kapazität freischalten zu können. Subnautica spart an dieser Stelle weder an Materialien noch an Bauplänen. Vom einfachen gepökelten Fisch bis zum U-Boot Zyklop könnt ihr alles mit den Ressourcen bauen, die ihr im Meer findet. Die „Rezepte“ sind einfach und brauchen nicht viele Bauteile, manche findet ihr jedoch nur in speziellen Gebieten, die in der Tiefsee liegen. Das spornt wiederum dazu an, besseres Equipment herzustellen. Erkunden und Überleben beziehungsweise Bauen halten sich in Subnautica also ziemlich gut die Waage und ihr werdet immer wieder etwas finden, das ihr unbedingt anfertigen wollt, auch, wenn ihr es gerade vielleicht nicht braucht. Die Belohnung folgt dann auf dem Fuße: Ihr könnt tiefer ins Meer hinabtauchen, haltet Hitze oder Kälte besser aus oder seid einfach wesentlich schneller unterwegs.

Dichte Atmosphäre

Und das kann euch manchmal – auf gut Deutsch gesagt – den Hintern retten. Denn nicht alle Alien-Lebewesen in Subnautica sind euch freundlich gesinnt. Zwar sind die kleinen Fische, die ihr auch essen könnt, friedlich

In den Höhlen entdeckt ihr einzigartige Flora und Fauna, gut versteckt platziert. Aber denkt an eure Sauerstoffversorgung! Dies ist ein PC-Screenshot.

Mit dem Scanner-Tool überprüft ihr die Umgebung und findet so mehr über den Planeten heraus. Dies ist ein PC-Screenshot.

Riesige Fossilien warten am Meeresgrund. Was diese mit der Story zu tun haben, verraten wir an dieser Stelle aber nicht. Dies ist ein PC-Screenshot.

und schwimmen schlimmstenfalls weg, wenn ihr sie fangen wollt. Wenn ihr aber in die Nähe eines Pirschers, eines Sandhais oder – Gott bewahre! – eines Leviathans geratet: Schnell weg! Die fackeln nicht lange und dann gehen eurem Spielcharakter die Lichter aus. Das ist zwar nicht weiter schlimm, ihr landet einfach wieder in eurem Lifepod oder der Basis und verliert einen kleinen Teil eures Inventars (im Hardcore-Modus gibt's übrigens nur ein Leben!). Aber es ist schon frustrierend, wenn ihr gerade so schön ein Gebiet erkunden wolltet, das ein bisschen weiter weg ist.

Also, wenn ihr lautes Grollen hört, macht euch lieber schnell vom Acker. Der Soundtrack ist übrigens einer der Punkte, die Subnautica noch einmal stark aufwerten. In den Untiefen des Alien-Meeres untermalt er die drückende Atmosphäre, das Alleinsein und die ständige Gefahr, von einem gigantischen Leviathan zerfetzt zu werden. Unterschiedliche Musik wurde an die verschiedenen Zonen angepasst und je tiefer und düsterer das Meer wird, desto eindringlicher wird auch das musikalische Erlebnis.

Die Unterwasserwelt von Subnautica ist auch so variantenreich, dass euch beim Erkunden selten langweilig wird. Die Welt erstreckt sich etwa zwei Kilometer um eure Absturzstelle herum. Wenn ihr den Rand erreicht, landet ihr im sogenannten Void. Dort könnt ihr so lange weiter schwimmen, wie ihr wollt, es ist nur noch schwarz und oft begegnen euch Geister-Leviathane. Dann merkt ihr, dass ihr zu weit geschwommen seid. Aber die wirklich interessanten Gebiete sind auch eher die Tiefseehöhlen. Dort findet ihr atemberaubende, gigantische Quallen und merkwürdige, durchsichtige Lebewesen. Ob es so etwas auch in unserer Tiefsee gibt? Wer weiß das schon so genau. Ansonsten wechseln sich dichte Algenwälder mit weitläufigen Sanddünen und Pilzwäldern ab. Es gibt immer etwas Neues zu sehen, ein neues Lebewesen zu scannen oder ein unbekanntes Material zu sammeln. Lediglich die Baupläne sind begrenzt. Wenn ihr alle gefunden habt, verliert dieser Aspekt von Subnautica ein wenig seinen Reiz. Trotzdem: Mit den vorhandenen Plänen, vor allem für die Basis, könnt ihr euch regelrechte Paläste bauen, denn an Material mangelt es in der Unterwasserwelt nicht.

Mein Eigenheim

Eine Basis ist vor allem wichtig, um euer neues Leben auf 4546B komfortabler zu gestalten. Darin baut ihr Lagerplätze für all eure Ressourcen, eine Fischzucht und einen Innengarten, um euch durchgehend mit Essen und Wasser zu versorgen, sowie ein eigenes Tauchdock für eure unterschiedlichen Wasserfahrzeuge. Neben dem kleinen Seegleiter, der euch ein wenig schneller durch das Wasser zieht,

Alienbauten auf dem Meeresgrund? Was ist auf dem Planeten 4546B geschehen und wo sind die Außerirdischen hin? Dies ist ein PC-Screenshot.

Das Inventar ist nicht sehr groß und lässt sich nicht erweitern. Ihr müsst also immer wieder auf Lagerschränke und -Kisten ausweichen.

ist die Seemotte, ein kleines U-Boot, die beste Investition. Damit kommt ihr in tiefere Gewässer und müsst nicht immer zum Luft holen an die Oberfläche, was schon mal zur Herausforderung werden kann, wenn ihr gerade in 500 Metern Tiefe einen zerstörten Lifepod untersucht.

Nachladen, nein danke!

Praktisch an der Basis ist außerdem, dass ihr euer Essen vorproduzieren könnt. So habt ihr immer genug Vorrat, wenn ihr auf lange Erkundungstouren geht. Denn das ist eines der Mankos, zumindest am Anfang des Spiels. Ihr müsst Erkundungen und Sammelaktionen ständig unterbrechen, weil vor allem der Durst nicht lange auf sich warten lässt – daher sollte immer eine Flasche Wasser in Reichweite sein. Hier könnte das Balancing noch ein wenig Feinschliff gebrauchen. Was Unknown Worlds Entertainment auch patchen sollte, sind die teils heftigen Grafik-Nachladepausen, die manchmal sogar für Unfälle, Orientierungslosigkeit und Spielneustarts sorgen. So prallte die Seemotte im Test mit einem plötzlich nachgeladenen Berg zusammen und ging kaputt. Bei einer Begehung des Aurora-Wracks verschwanden plötzlich die Wände, konnten jedoch trotzdem nicht durchlaufen werden. Vollkommen orientierungslos musste der letzte Speicherstand neu geladen werden, weil es schlicht und einfach keinen Ausweg gab. Das Speichern ist übrigens gar nicht so einfach. Es gibt zwar vier Speicherslots, aber diese sind jeweils nur für einen Spieldurchgang gedacht. Der Speicherstand wird also jedes Mal überschrieben, was ein Zurückkehren in einen vorherigen Stand unmöglich macht. Schade.

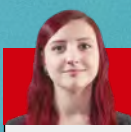
Die sogenannte Seemotte ist ein praktisches Gefährt, mit dem ihr tiefer in die stimmungsvolle Unterwasserwelt taucht. Das Bild stammt von der PC-Fassung.

Lohnt es sich?

Trotzdem istt Subnautica das, was es sein möchte: ein spannendes, atmosphärisches Survival-Spiel mit einem großen Erkundungs-Aspekt. Schnelle Durchspieler haben etwa 25 bis 30 Stunden Spaß. Aber ihr könnt auch wesentlich mehr Zeit in das Spiel investieren, alles ganz genau erkunden, eine oder mehrere große Basen bauen, alle Storyfragmente finden – die Möglichkeiten sind groß, genauso wie die Spielwelt. Ein weiterer Pluspunkt ist das Engagement des kleinen Entwicklerteams. Subnautica erhielt auf dem PC regelmäßige Patches, die Entwickler beschäftigen sich wirklich mit den Spielern und hören auf Anmerkungen und Vorschläge, was sich bereits während der dreijährigen Early-Access-Phase gezeigt hat. Für nur etwa 30 Euro erhaltet ihr ein Spiel, in das erkennbar viel Liebe und Schweiß hineingeflossen sind und das bereits mit Below Zero (siehe nächste Seite) eine Fortsetzung bekommen hat. Obwohl der Wiederspielwert für ein Survival-Spiel recht gering ist, wenn ihr die Story ein Mal durchgespielt habt, sorgen die verschiedenen Spielmodi und die große Welt doch für eine lange Spielbindung bei allen, die Sammeln und Erkunden nicht scheuen. Die Switch-Fassung hat ein paar spezielle Macken wie eine schlechtere Optik, Ruckler und kleinere Bugs, aber keine dramatischen Probleme.

Paula Sprödefeld

Der Fabrikator kann alle wichtigen und nützlichen Gegenstände und Ressourcen produzieren.



MEINUNG
Paula Sprödefeld

Tief unter Wasser habe ich komplett mein Zeitgefühl verloren!

Survival-Spiele lassen mich eher kalt. Ich wurde bis jetzt grundsätzlich abgeschreckt von der vermuteten Eintönigkeit des ständigen Sammelns und Überlebens – ohne wirkliches Ziel. Aber Subnautica lehrte mich etwas anderes, auch, wenn ich mich am Anfang noch gesträubt habe. Denn zu Beginn des Spiels war ich zwar schon sehr begeistert von der durchaus hübschen und abwechslungsreichen Welt, aber das ständige Grinden nervte mich und vor allem der Hunger und Durst des Spielcharakters waren ein Hindernis, das ich erst einmal überwinden musste. Wer trinkt denn bitte so unglaublich viel?? Aber sobald ich über den Punkt hinaus war und mich daran gewöhnt hatte, dass mein Charakter anscheinend dauerhaft dehydriert ist, hat mich Subnautica wirklich abgeholt. Die verschiedenen Gebiete sind so umfangreich, die herstellbaren Geräte und Bauten sind so gut kombinierbar – und erst die Handlung! Ich liebe ja eine gute Story und diese ist so hervorragend in das Erkunden, Bauen und Überleben eingebunden, ohne dabei zu präsent zu sein, dass es mich schon sehr überrascht hat. Unknown Worlds Entertainment haben sich wirklich Mühe gegeben, ein rundes Spiel abzuliefern, und es auch geschafft.

Infos

Termin:	14. Mai 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Unknown Worlds Entertainment
Entwickler:	Unknown Worlds Entertainment
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Lebendige, farbenfrohe, abwechslungsreiche Welt
- ✚ Interessante und überraschende Story
- ✚ Kaum Leerlauf
- ✚ Viel zu entdecken
- ✚ Verschiedene Spielmodi
- ✚ Dichte Atmosphäre
- ➖ Wenig Wiederspielwert
- ➖ Pop-Ins, nachladende Details
- ➖ Balancing könnte besser sein
- ➖ Kein Autosave und nur ein Speicherstand
- ➖ Ruckler und schlechtere Optik auf Switch

Wertung

8

Subnautica ist schöner auf PC, aber auch auf der Nintendo Switch gelungen.

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Ein Survival-Abenteuer in detailverliebten Unterwasserwelten? Moment, das kennen wir doch schon! Im eisigen Sequel von Subnautica wagen wir uns diesmal in die Arktis.

Packt die Badehose ein, wir machen uns erneut zu den mysteriösen Wasserwelten des Planeten 4546B auf! In Subnautica: Below Zero erkunden wir diesmal allerdings nicht den vulkanischen Krater rund um die legendäre, tropisch-angehauchte Absturzstelle der Aurora, sondern dürfen uns nun endlich in die frischen Gefilde der im Vorgänger angeteaserten Arktis wagen. Daher ist die Hawaii-Badehose diesmal vielleicht doch keine so gute Idee und wir sollten uns wohl eher in einen gut isolierten Neoprenanzug werfen. In unserem Test tauchen wir tief in den Ozean ab und checken für euch, ob nur das Setting eisig ist und das zweite Erkundungs-Survival-Spiel der Reihe dennoch unser Herz erwärmen kann.

Und täglich grüßt der Alien-Planet

Während sich in Subnautica unser Alter-Ego Ryley Robinson nur durch Pech in der dramatischen Unterwasser-Survival-Situation wiederfand, hat sich unsere neue Protagonistin Robin Ayou in Below Zero ihr Schicksal selbst ausgesucht. Denn die Alien-Forscherin macht sich während eines Meteoritenschauers unbemerkt und illegalerweise auf den Weg zur Forschungsstation der berüchtigten Alterra-Corporation. Dort will sie den rätselhaften Todesumständen ihrer geliebten Schwester Sam auf den Grund gehen und sucht in verlassenen Alterra-Gebäuden nach Hinweisen, während sie als Wissenschaftlerin ihre eigene Berufsneugier auf dem fremdartigen Planeten befriedigt.

Damit haben wir die passende Storygrundlage, die es uns ermöglicht, die Welt frei zu erkunden und diese auf besondere Orte zu untersuchen. Spielerisch übernimmt Subnautica: Below Zero viele der hochgelobten Gameplay-Mechaniken und Design-Entscheidungen des ersten Teils. Kern des Spiels ist die Konstruktion von überlebenswichtigen Gegenständen am Fabrikator, das Katalogisieren von Daten mithilfe eines Scanners, sowie die weitestgehend gewaltfreie Entdeckung der einzigartigen, teils hübschen, teils erdrückend gruseligen Biome. Im klassischen Survival-Modus müssen wir auf Hunger und

Ganz so eintönig kalt ist Below Zero eben doch nicht. Optisch bekommen wir in den unterschiedlichen Biomen mehr geboten als es zunächst scheint.

Zwei Seelen schlagen in der Arktis' Brust, denn in Below Zero bewegen wir uns auch zu großen Teilen auf der Landmasse und müssen auf Wetter und Kälte Acht geben.

An Land treffen wir nicht nur auf süße Pinguine, sondern auch auf gefährlichere, deutlich fiesere Viecher. Der Krebs-Anzug ist in erster Linie zwar recht langsam, bietet aber Schutz gegen so manchen Scharfzahn.

Wer es an Land dagegen schneller haben möchte weil er oder sie es eilig hat, der darf den flinken Schneefuchs benutzen, eine Art Luft-Hover-Bike. Mit den richtigen ausgerüsteten Modulen ist sogar das Springen möglich.

Durst achten. An Land dürfen wir des Weiteren nicht zu lange ohne wärmende Hilfsmittel ausharren und beim Tauchen müssen wir auf den Sauerstoff-Vorrat achten. Zumindest fällt im Wasser durch geothermische Aktivität die Temperatursorge weniger drastisch aus. Möchten wir das Überlebens-Abenteuer noch etwas schwieriger gestalten, können wir uns auch am Hardcore-Modus versuchen, bei dem wir nur ein Leben haben. Achten wir nicht auf unseren Sauerstoffvorrat oder enden wir plötzlich als Fischfutter, wird der gesamte Speicherstand gelöscht. Wer dagegen nur bauen und erkunden möchte, ganz ohne Story und Survival-Elemente, greift zum Creative-Modus.

Aller Anfang ist schwer

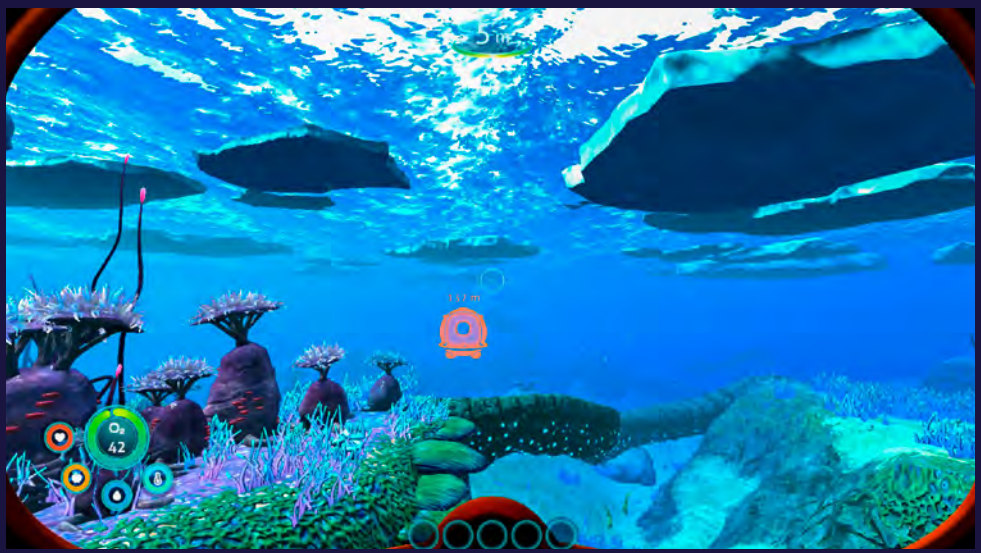
Im nicht ganz so isolierten Robinson-Crusoe-Setting von Below Zero gilt es, die völlig andere Umgebung, die fremdartigen und doch bekannten Lebewesen, sowie die nigelnagelneuen Fahr- und Werkzeuge kennenzulernen. Ihr Debüt feiern beispielsweise die Pinguinküken-Robotereinheit und der mobile Mineraldetektor. Die fernsteuerbare Späherpinguin-Drohne ermöglicht es uns, an Land in kleineren Nischen nach wertvollen Objekten wie Diamanten Ausschau zu halten. Möchten wir hingegen Unterwasser nicht allzu lange nach den begehrten Ressourcen suchen, können wir mit dem handlichen Mineraldetektor-Tool gezielt zu den Objekten schwimmen, sofern sich diese denn auch in der Nähe befinden. Sich mit allen Neuerungen kopfüber ins kalte Unbekannte zu stürzen, macht dabei ungeheure Laune. Durch Signale und Tipps des sprechenden PDA-Tablets erhalten auch neue Spieler genug Anhaltspunkte, um sich vorsichtigen Schrittes ins dunklere Wasser zu wagen. Wer sich an mancher Stelle traut, den Kopf aus dem kühlen Nass in stürmische Hagelunwetter zu halten, kann Ziele ausfindig machen, die erkundet werden wollen. Sei es nun ein trügerisch süßes Pinguin-Baby auf einer Eisscholle oder weit entfernte Gebäude samt Sendemast. Während der freien Suche von Materialien wie Kupfer oder Gold ergeben sich praktisch automatisch beeindruckende Expeditionen, die mit jedem Ausflug weiter in die Tiefe oder Landeinwärts führen.

Landmassen in einem Tiefsee-Abenteuer? Die gab es zwar auch schon im Aurora-Abenteuer, aber diesmal rüstet Entwickler Unknown Worlds Entertainment das Land-Gameplay mit größeren Arealen, mehr tierischer Vielfalt und kniffligen Survival-Herausforderungen wie der harschen Temperatur aus.

Eisberg voraus!

Doch wo Gefahr lauert, werden auch Lösungen durch vielfältige Ausrüstung angeboten. An Land müssen wir uns nicht nur durch heißen Kaffee und Alien-Chili-Früchte warmhalten, sondern können durch das klassische Sammeln von benötigten Ressourcen auch schützende Kleidung und hilfreiche Werkzeuge wie den Späherpinguin am Item-Fabrikator herstellen.

Im Laufe des Spiels können wir dann mit dem Luftboot-artigen Motorrad, dem Schneefuchs, längere Distanzen an Land zurücklegen und riesigen Fressfeinden entkommen. Vorausgesetzt, wir fahren nicht mit vollem Karacho gegen die Wand oder bleiben ungeschützt vor aggressiven Feuerspitz-Eiswürmern stehen. Um sich vor den bedrohlichen Umgebungen zu schützen, darf man sowohl an Land als auch unter Wasser mithilfe des Konstruktionswerkzeugs Basen und Zwischenlager errichten – die nötigen Bauteile und Ressourcen vorausgesetzt. Damit wird das Hin- und Herreisen auf Dauer deutlich erleichtert und es entsteht eine Art Wechselspiel zwischen Landpassagen und Unterwasserexpeditionen, bei dem wir jeweils am anderen Ort benötigte Baupläne oder Story-Gegenstände zum Weiterkommen finden. Weiterer Pluspunkt ist die freiere und größere Dekorationsmöglichkeit der eigens errichteten



Eisschollen und ganze Gletscher können uns das Auftauchen und somit den lebensnotwendigen Zugang zur Atmosphäre erschweren. Daher lohnt sich immer ein kurzer Blick nach oben, ehe der Sauerstoff ausgeht.

Die Seebahn lässt sich durch verschiedene Abteile in Funktion und Nutzart personalisieren. Schlafabteil statt Fabrikator? Man darf selbst wählen. So lässt sich das Transportsystem den eigenen Vorlieben anpassen.

Unterkünfte. Ob wir jetzt Kaffeemaschinen, Betten mit eleganten Mustern, eine bunte Jukebox mit Fan-Songs der Community, große Hallen samt Glasdach oder wertvoll schmackhafte Pflanzen in einem kleinen Raum voller Poster bevorzugen – die Qual der Wahl liegt da ganz bei uns.

Erkundung der arktischen Tiefsee mit Exo-Anzug und Seebahn

Neben den fest errichteten Gebäuden gibt es auch Neuerungen bei den mobilen Unterwasserfahrzeugen. Um diese überhaupt bauen zu können, müssen wir zurückgelassene Schrottteile finden und einscannen. Während sich der beliebte Krebs-Exoanzug samt modifizierbaren Armen auch im zweiten Teil ideal zum Abbau und zur sicheren Höhlenforschung anbietet, haben das flotte Seemotten-Mobil und das riesige Zyklop-Uboot das Nachsehen und fallen raus. Stattdessen bekommen wir die ebenfalls anpassbare und völlig schienenfrei fahrbare Seebahn, die wir mit Abteilen unterschiedlichster Funktion zusammenstellen können. Soll es ein weiteres Lager statt einem Schlafabteil werden? Kein Problem! Eine Transporteinheit, bei dem wir den gewaltigen Krebs-Exo-Anzug am Ende der Bahn hinten festmachen? Auch möglich! Wer weder Seebahn noch Krebs-Exoanzug vorweisen kann, muss erstmal ohne Fahrzeuglager klarkommen. Ein wenig bitter, denn größere Sammelaktionen sind mit der Lagerfunktion ähnlich angenehm wie schon beim größeren Zyklop-Uboot im Vorgänger-Teil. Ganz so vollpacken sollte man die Bahn allerdings nicht, denn der Nachteil einer vollends ausgestatteten Seebahn ist die verringerte Geschwindigkeit. Je beladener der Zug mit Abteilen, desto langsamer kommen wir vom Fleck, was gerade bei riesigen und aggressiven Leviathanen eine echte Gefahr darstellen kann. Die technische Erweiterungsmöglichkeit durch Module ist essenziell für ein effizientes Vorankommen in der wilden Welt des Planeten 4546B. Ob jetzt eine verbesserte Zugkraft oder eine erhöhte Tauchtiefe, mit Verbesserungsmodulen lebt es sich leichter.

Nicht ganz so allein wie gedacht

Und wer mit der Zeit vorankommt, wird schnell merken: Die gute Robin ist nicht die Einzige auf dem Alien-Wasserplaneten. Aus Spoilergründen sei nur so viel verraten: Zum ersten Mal treffen wir auf andere Personen und später auch auf besonders intelligente Alien-Formen. Es entwickeln sich im Rahmen der Story durch das linear vorgegebene, aber passend vertonte Dialogsystem glaubwürdige Beziehungen und teils echte Freundschaften. An dieser Stelle sei bloß ein geheimnisvoller Alan erwähnt, der sich bereits recht früh unserer Abenteuerreise anschließt. Ganz so still und einsam wird Below Zero also definitiv nicht. Unsere Protagonistin kommentiert auch selbst sehr gerne in ihrer sympathisch humorvollen Art besondere Entdeckungen und Enthüllungen, was die Atmosphäre insgesamt deutlich auflockert. Doch allein ist man in der Welt von Subnautica sowieso nie, denn laut kreischende Raubfische, süß dreinblickende Kegel-

In Below Zero vergrößert sich der Dekorationsspielraum. Mit Jukebox, Kühlschrank, WC und Co. werten wir unser Zuhause auf. Dies ist ein PC-Screenshot.

Ein Garten in der eisigen Wüste? Below Zero wartet oft mit atmosphärischen Orten auf. Dies ist ein PC-Screenshot.

Größeren Tieren wie diesem feuerroten Gesellen sollte man lieber aus dem Weg gehen. Allerdings gibt es auch sanfte Riesen. Dieses Exemplar gehört jedoch eher weniger dazu. Dies ist ein PC-Screenshot.

pinguine und gigantische Schatten lassen dem Spieler ohnehin kaum Ruhe.

Übrigens: Wer hofft, wie im Vorgänger kolossale Gegner mit dem Stasisgewehr und einem leicht erhitzten Brotmesser zu erlegen, der wird zumindest teilweise enttäuscht. Zwar sind alle Gegner noch theoretisch zu erjagen, jedoch ohne Stasisgewehr. Das wurde nämlich entfernt. Wer also unbedingt, entgegen dem friedlichen Subnautica-Prinzip, sämtliches gefährliches Viehzeug eliminieren will, der muss auf Geduld und die Bohr- und Seilarme des Krebs-Anzuges setzen, um zum Rodeo-Terminator zu werden. Wirklich gewollt ist das Vernichtungs-Gameplay innerhalb der Geschichte aber nicht und es winken keine Belohnungen dafür. Dennoch bleibt es eine unterhaltsame Option für Spieler dieses Schlages.

Mit Stil in Sachen Ton und Grafik punkten

Gameplay, Story und Stil schmiegen sich perfekt aneinander. Das Gesamtbild unterstützend sorgt die atmosphärische Geräuschkulisse in Kombination mit dem liebreizenden Soundtrack für eine passende und etwas ruhigere Stimmung im Vergleich zu den sehr bombastischen Stücken und den dunklen, isolierten Passagen im Vorgänger. Below Zero kommt dabei natürlich immer noch im Comic-ähnlichen Look daher, der dem Spiel auch absolut gerecht wird. Doch gerade hübsch wirkt das Ganze auf der Switch im Docked-Mode nicht gerade. Denn matschige Texturen, gelegentliche Ruckler und Pop-Ins können das Abenteuer ganz schön versalzen. Sowohl bei eigens erbauten, überdimensionierten Basen als auch dem einfachen Öffnen des Inventars kommt es öfter zu kurzen Aussetzern. Kurios: Im Handheld-Modus läuft das Spiel flüssiger und sieht auch etwas knackiger aus. Die Texturen sind zwar genauso mau, dafür bekommen wir aber ein insgesamt runderes Spieleerlebnis. Grundlegend bleibt Below Zero zwar immer noch absolut spielbar, allerdings begründet der technische Performance-Unterschied zu anderen Plattformen unsererseits eine kleine, aber ehrliche Punkte-Abwertung.

Lobenswerte technische Ergänzung auf allen Plattformen: In den Optionen lässt sich die Barrierefreiheit einstellen. Gemeint ist damit die Größe des User-Interfaces, das Pausieren des Spiels bei Inventarzugriff, das Abstellen von Blitzen und auch das hilfreiche optische Hervorheben von sammelbaren Objekten.

Für größere Mineralablagerungen brauchen wir den Bohrerarm des Krebs-Anzuges. Eines der besten Erweiterungsmodule überhaupt.

Summa summarum

Der neue Subnautica-Teil von Unknown Worlds Entertainment weiß durch gestalterische Qualität und dichte Erkundungsatmosphäre zu überzeugen. Fans des Vorgängers erwartet auch hier ein fabelhaftes, etwa 25 Stunden langes Survival-Abenteuer mit mehr Inhalt in puncto Hintergrund-Lore und Charakteren. Neueinsteigern sei das Durchspielen des Vorgängers zwar zu empfehlen, allerdings ist Subnautica: Below Zero auch ohne Vorkenntnisse problemlos spiel- und genießbar.

MEINUNG
Richard Engel

Ein saustarker Survival-Spaß mit toller Atmosphäre und lebendiger Welt!

Der Nachfolger Subnautica: Below Zero muss sich keineswegs vorm Original verstecken, sondern kann durch einzigartige, frische Puzzleteile ein völlig andersartiges arktisches Adventure mit mehr Story und erstmals auch Dialogen vorzeigen. Ich persönlich bevorzuge zwar das deutlich düstere Isolationssetting und den eine Spur peppigeren Soundtrack des ersten Teils, aber das ist am Ende des Tages reine Geschmackssache. Wer nach Subnautica mehr will, sollte unbedingt zugreifen!

Infos

Termin:	14. Mai 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Unknown Worlds Entertainment
Entwickler:	Unknown Worlds Entertainment
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wundervolle Tiefsee mit unterschiedlichen Biomen und ausgeprägter Atmosphäre
- ✚ Lebendige Flora und Fauna, die zum Erkunden und Einscannen einlädt
- ✚ Interessante Story mit einigen Überraschungen
- ✚ Basis-Bau-System mit vielen Dekorationsmöglichkeiten
- ✚ Fahrzeuge unter Wasser und an Land sinnvoll umgesetzt
- ✚ Soundtrack und Vertonung erstklassig
- ✚ Item-, Story- und Tier-Datenbank-System mit nützlichen Informationen für weitere Erkundungen
- ➖ Gelegentliche Pop-Ins von Gebäuden und Vegetation
- ➖ Keine Auto-Save-Funktion, sondern nur manuelles Speichern möglich
- ➖ Kleinere Unterwasserwelt im Vergleich zum Vorgänger
- ➖ Manche Gameplay-Mechanik erstmal unklar, etwa das Hinzufügen von Abteilen der Seebahn durch Rückwärtsfahren
- ➖ Matschige Texturen, Pop-Ins, Ruckler

Wertung

8

Liebevolles Survival-Adventure in der arktischen Tiefsee eines Alien-Planeten.

Einen Multiplayer-Modus wird es übrigens genauso wenig geben wie im Original, das haben die Entwickler auch für die Zukunft ausgeschlossen. Der Titel befand sich seit Januar 2019 im Early Access auf dem PC und wurde zeitgleich für alle Plattformen veröffentlicht – das erste Subnautica hingegen kam auf der Switch erst gleichzeitig mit Below Zero auf den Markt.

Richard Engel & Philipp Sattler

WORLD'S END CLUB

Eine Bande Schüler, eingesperrt in einem Unterwasserpark, verdammt zu einem Spiel auf Leben und Tod: Das Setup von World's End Club ist vielversprechend, aber kann es den Erwartungen standhalten?

Wenn der kreative Kopf hinter Danganronpa und der Schreiber der Zero-Escape-Reihe sich zusammensetzen, um ein Spiel auf die Beine zu erstellen, dann zittern Murder-Mystery-Fans wohl schon vor Vorfreude. Und man merkt World's End Club seine Wurzeln durchaus an, das Setup und die bunte Truppe beweisen das mit jeder Faser. Doch wer einen Blick in die Krone des metaphorischen Baums wirft, könnte von den teils gravierenden Eigenheiten des Spiels überrascht werden. Sorgen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den Herkunftswerken für spannende Mystery-Unterhaltung oder für weggeworfenes Potential?

Spoilerwarnung: Dieser Test nimmt ein Ereignis zu Beginn des Spiels vorweg, weil das Wissen darüber für die Berichterstattung über die Geschichte und das Gameplay des Spiels elementar ist. Solltet ihr Trailer oder die Ankündigung in der Nintendo Direct im Februar gesehen haben, wisst ihr über dieses Ereignis aber ohnehin schon Bescheid und könnt beruhigt weiterlesen.

Chaotische Klassenfahrt

Ein Klassenausflug nach Kamakura läuft leider gänzlich anders als geplant. Während die zwölf Schüler, bekannt unter dem Namen

Die Lage im Unterwasser-Vergnügungspark ist trotz toller Attraktionen ernst. Damit die Freunde nicht baden gehen, heißt es, einen kühlen Kopf bewahren.

Kagoshima!? Wie ist die Bande denn da gelandet? Fest steht: Um von hier nach Tokio zu kommen, steht ein ganz schöner Gewaltmarsch an.

Die Karte zeigt euch, wo ihr euch gerade befindet, der Strang unten, was euch als nächstes erwartet. So wisst ihr immer was Sache ist. Praktisch!

Level-Up: Nach und nach entfalten die Schüler ihr volles Potential und erlangen mächtige Fähigkeiten, wie zum Beispiel, äh ... Dinge werfen!

Go-Getters-Club, in der einen Minute noch einen abgefahrenen Film im Bus genießen, kommt es in der nächsten zu einem Meteoriteneinschlag, bei dem der Bus samt Inhalt den Asphalt der Straße unter den Reifen verliert. Als Protagonist Reycho und seine Klassenkameraden wieder ihr Bewusstsein erlangen, finden sie sich in einem Unterwasser-Vergnügungspark wieder. Von Lehrer und Busfahrer keine Spur, werden die Schüler von einem rätselhaften Wesen namens Pielope zu einem Survival-Spiel aufgefordert.

Doch die Gefangenschaft in den Klauen von Pielope ist nur von kurzer Dauer. Nachdem die Schüler den traumatisierenden Anfang im Unterwasservergnügungsparks überstanden haben, wechselt sowohl der Ort als auch der Ton des Spiels. Denn die Kids stellen fest, dass sie sich in Kagoshima befinden, 12.000 Kilometer von Tokio entfernt. Was folgt, ist eine Reise quer durch ein vermeintlich postapokalyptisches Japan, bei der sich dem Go-Getters-Club schon bald einige Fragen in den Weg stellen: Wieso liegen alle Städte in Trümmern? Wohin sind die Menschen verschwunden? Und was hatte es mit dem seltsamen Survival-Game auf sich?

Auch wenn World's End Club ein bisschen kindgerechter als seine Spielegeschwister ist – wie man schon an der Altersfreigabe ab 12 ablesen kann –, bedient sich die Geschichte ernster Inhalte und wartet mit wilden Wendungen auf. Dabei wechseln sich düstere und hoffnungsvolle Momente ab und greifen wie narrative Zahnräder ineinander. Klassische Themen wie Freundschaft und Zusammenhalt geben sich hier unter anderem mit Trauer und Verlust die Hand.

Auf eurer Reise durch Japan müsst ihr außerdem ab und zu Entscheidungen treffen, die maßgeblich den Verlauf der Geschichte und eure Begegnungen beeinflussen. Wollt ihr die Story in all ihren Facetten erleben und verstehen, solltet ihr nach Abschluss unbedingt zurückkehren und jeweils die Kehrseite eurer getroffenen Entscheidungen spielen. Dies ist dank Kapitelauswahl vollkommen problemlos und ohne Mehraufwand möglich.

Plumpe Platform-Passagen ...

Wer aufgrund der Anleihen an Danganronpa und Zero Escape gedacht hat, World's End Club wäre eine Visual Novel mit Detektiv-mäßigen Rätseln, liegt zumindest halb richtig. Eine Visual Novel ist es nämlich auf jeden Fall. Anstatt Tatorte zu untersuchen und Hinweise zu kombinieren, erwarten euch aber seichte 2D-Platforming-Passagen, der Rätselgehalt ist auf ein absolutes Minimum reduziert worden.

Nach und nach erwachen in euren Charakteren Spezialfähigkeiten, die dann in diesen Spielabschnitten zum Einsatz kommen. Einer der Schüler kann beispielsweise Gegenstände mit hoher Geschwindigkeit werfen und muss so Schalter aktivieren und Gegner vertreiben, während eine andere mit ihrem Chili-Atem Eisblöcke schmilzt. Durch die verschiedenen Talente der Schüler ist zwar für Abwechslung gesorgt, das Attribut kindgerecht verdient sich World's End Club aber vor allem durch sein Gameplay.

Die Platforming-Passagen sind extrem simpel gehalten, die kaum vorhandenen Rätsel schon auf den ersten Blick offensichtlich. Hinzu kommt die auffällige Linearität der Level, wodurch kaum Erkundung möglich ist. Es sind zwar einige Sammelgegenstände in Form von Stickern verstreut, die liegen aber beinahe alle auf dem vorgegebenen Weg. Ab und zu lockern außerdem cool inszenierte Bosskämpfe das sonst stumpfe Gameplay auf, diese leiden aber ebenfalls unter der extremen spielerischen Schlichtheit.

Mich beschleicht, sie sind seicht: Die Platformer-Passagen sind selbst für Hüpfspiel-Muffel wirklich keine Herausforderung.

... und vielschichtige Visual-Novel-Elemente

Zugegebenermaßen: World's End Club ist primär eine Visual Novel, die von den, trotz einiger Klischees, sympathischen Charakteren und der spannenden Geschichte lebt. Auch weil die Gameplay-Passagen nicht überwiegen, sondern größtenteils sparsam eingesetzt werden, ist das spielerisch wenig komplexe Gerüst zu verschmerzen. Wer aber auf eine Detektivge-

Am Lagerfeuer quatscht es sich doch am besten. Hier könnt ihr mehr über eure Bande an Klassenkameraden erfahren.

schichte mit kniffligen Kopfnüssen hofft, dürfte von World's End Club enttäuscht werden.

Neben den 2D-Passagen lest ihr euch also vor allem durch das Spiel. Dabei wird noch einmal zwischen Story-Versatzstücken und Camping-Pausen unterschieden. In ersteren findet logischerweise die Geschichte statt, in der ihr euch durch Japan bewegt und den offenen Fragen auf den Grund geht. Bei den Camping-Pausen habt ihr die Gelegenheit, mit jedem der Charaktere zu sprechen, meist zu zweit, manchmal aber auch zu dritt. Hier erfahrt ihr mehr über die Eigenschaften der Schüler, ihre Motivationen, Träume und was sie sonst so beschäftigt, wenn ihnen nicht gerade die Füße weh tun oder der Magen knurrt. Trotz eher simplen Dialogen und einigen Wortwiederholungen sind die Texte lebhaft geschrieben und bringen euch die Figuren Stück für Stück näher.

Charakter-Design als Kunstwerk

Eine der größten Stärken des Spiels sind wohl die ausgefallenen und kreativen Designs der verschiedenen Charaktere. Jeder der Schüler trägt ein einzigartiges Outfit, das ihn vom Rest der Gruppe abhebt und gleichzeitig mit den anderen harmoniert. Dadurch ergibt die Gruppe ein stimmiges und farbenfrohes Gesamtbild, wobei trotzdem jeder der einzelnen Charaktere für sich gesehen glänzen kann. Wer glaubt, ein Déjà-vu zu erleben, liegt gar nicht mal so falsch: Für die Gestaltung der Figuren ist nämlich Artdesignerin Take alias Takegarou verantwortlich, die Pokémon-Fans von ihren Charakter-Designs aus Pokémon Sonne und Mond sowie Pokémon Schwert und Schild bekannt vorkommen dürfte.

Die Hintergründe setzen sich etwas vom cartoonisierten Stil der Figuren ab, weil sie um einiges realistischer gehalten sind. Der Mix aus urbanen Ruinen japanischer Städte mit wuchernden Wildpflanzen sowie zahlreiche andere Umgebungen, wie etwa Schneelandschaften oder das Meer bei Mondschein sorgen für Abwechslung und bieten eine tolle Kulisse für die Reise quer durchs Land. In eine ähnliche Schiene fallen die Gegner- und Boss-Designs, die zwar nicht annähernd realistisch wirken, sich aber durch ihr abgefahrenes Aussehen von den stilisierten Charakteren abheben.

Vollständig vertont

World's End Club legt einen gelungenen und abwechslungsreichen Soundtrack an den Tag, der die fröhlich-düsteren Kontraste der Geschichte gut einfängt. Auch das Maintheme des Go-Getters-Clubs ist ein echter Ohrwurm. Die Synchro gibt's wahlweise auf Englisch oder Japanisch, wobei beide eine gute Figur machen und die verschiedenen Persönlichkeiten der Figuren überzeugend dargestellt werden. Besonders lobenswert: Jede einzelne Dialogzeile ist vertont, was das Spiel angenehm lebhaft gestaltet. Angesichts der Spieldauer von circa 15 Stunden ist das keine Selbstverständlichkeit.

Habt ihr mal was übersprungen, könnt ihr den Dialog unter dem entsprechenden Menüpunkt übrigens jederzeit nochmal nachlesen oder euch erneut vorsprechen lassen. Darüber hinaus gibt es eine Funktion, die die Texte automatisch weiterlaufen lässt, sodass ihr euch zum Lesen zurücklehnen könnt. Leider orientiert sich die aber am geschriebenen und nicht am gesprochenen Text, sodass die Charaktere nicht zum Ausreden kommen. Schade, denn die Möglichkeit, sich die Textpassagen wie ein Hörbuch einzuverleiben, wäre eigentlich eine super Sache gewesen.

Vor der deutschen Übersetzung kann euch auch Lifeguard nicht retten

Wenn sich beim Spielen von World's End Club eure trockene Kehle bemerkbar macht und ihr unstillbaren Durst auf einen Energy-Drink namens Lifeguard bekommt, dann seid ihr der mehr als aufdringlichen Werbung im Spiel zum Opfer gefallen. Kein Wunder: Anscheinend gab es eine Kollaboration mit dem Hersteller des Zuckergetränks, weshalb euch die Schüler alle Nase lang eine Lifeguard-Flasche ins Gesicht drücken und penetrant

Design, das begeistert: Obwohl jeder der Charaktere so unterschiedlich aussieht, ergibt die bunte Truppe ein überaus stimmiges Gesamtbild.

Der Lebensretter Lifeguard mag den jungen Hüpfern im Spiel Energie geben, der Person vor dem Bildschirm wird die penetrante Werbung aber schnell ermüden.

Die Hintergründe sind weniger stilisiert als die Figuren und ergeben so einen schönen Kontrast. Auch die Mischung aus Ruinen und wildem Gewächs ist sehr stimmig, obwohl die natürlich keinen Innovationspreis gewinnt.

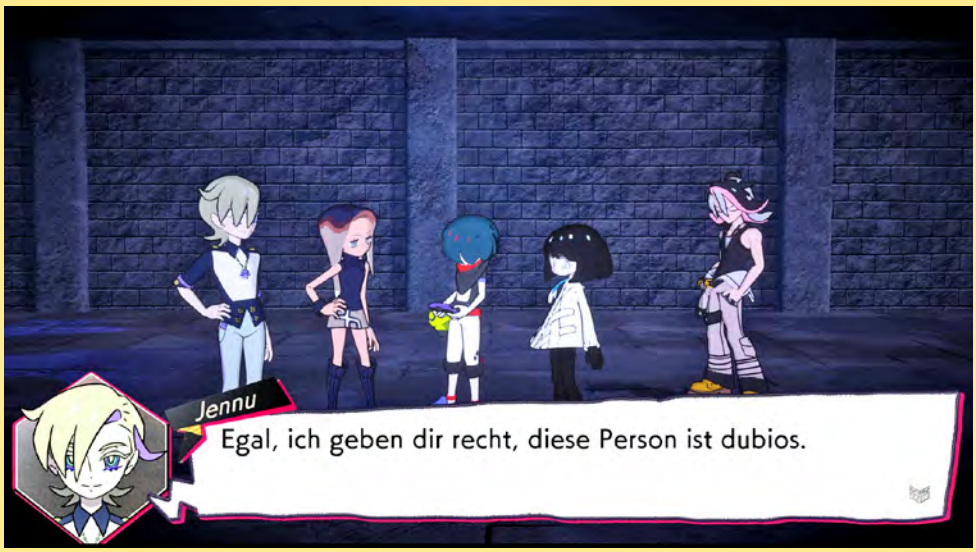
verkünden, wie erfrischend das Zeug doch sei. Auch wenn das Spiel kein Vollpreistitel ist, hat derart dominantes Marketing nichts in einem bezahlten Spiel zu suchen. Zumal das Getränk fehlplatziert wirkt und stets mit einem Werbeslogan angepriesen wird, der nicht ansatzweise in das Geschehen passt.

Wer Englisch beherrscht, sollte die Texte außerdem entsprechend einstellen. Die Dialoge sind, wie bereits erwähnt, recht simpel gehalten und daher auch für Nicht-Profis gut verständlich. So weicht ihr nämlich der miesen deutschen Übersetzung der Texte aus. Die hat nicht nur einige unpassende Formulierungen, sondern enthält auch eine nicht unwesentliche Menge an Rechtschreib-, Grammatik und Zeichenfehlern. Zwischendurch siezen sich die Charaktere außerdem plötzlich, was zwischen zehnjährigen Schülern wohl kaum üblich ist, und somit auch der schlechten Übersetzungsarbeit zugeschrieben werden kann.

Schön, dass ein eher kleineres Spiel wie World's End Club mit deutschen Texten daherkommt, aber zu welchem Preis?

Neben der digitalen Version für etwa 40 Euro wird es auch eine Retailversion geben. Die beläuft sich auf 50 Euro und hat einige kleine Goodies im Gepäck. Solltet ihr euch noch unsicher sein, ob die Reise des Go-Getters-Club durch Japan was für euch ist, könnt ihr ja einfach mal in die Demo reinschnuppern.

Jonas Höger & Lukas Schmid



Die ohnehin schon holprige deutsche Übersetzung leidet noch zusätzlich unter einigen Rechtschreib- und Grammatikfehlern.

MEINUNG
Jonas Höger

Trotz seichtem Gameplay und dreister Werbung ein wirklich schönes Abenteuer

September 2020 nur für Apple Arcade erschienen, schafft es World's End Club nun auch auf die Nintendo Switch. Das ist gleich in zweierlei Hinsicht eine gute Sache, denn die Apple-Version endete mit einem Cliffhanger, wodurch Fans sich bis zum Release der vollständigen Version gedulden mussten. Meiner Meinung nach hat sich das Warten gelohnt. Klar, das Gameplay ist seicht bis langweilig und die Energy-Drink-Werbung eine Beleidigung für jeden zahlenden Kunden. Dafür sind mir die Charaktere aber wirklich ans Herz gewachsen und die Story begeistert – wie man es bei den Köpfen hinter dem Spiel erwarten dürfte – mit unerwarteten Wendungen und ernsten Themen, trotz der kindgerechten Verpackung. Hinzu kommt das schlicht fantastische Figurendesign, wodurch ich die Schwächen des Spiels locker verschmerzen kann.

Infos

Termin:	28. Mai 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Too Kyo Games
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch, Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende und wendungsreiche Geschichte
- ✚ Herausragende Charakter-Designs
- ✚ Authentische Figuren
- ✚ Vollständige Vertonung
- ▬ Seichtes Gameplay
- ▬ Miese deutsche Übersetzung
- ▬ Dreiste Energydrink-Werbung

Wertung

7

Empfehlenswert für Visual Novel-Fans, erwartet aber kein Danganronpa 2.0!

WONDER BOY ASHA IN MONSTER WORLD

Ein Klassiker wird neu aufgelegt, wir machen den Test: Unterhalten die Abenteuer der mutigen Asha in einer Welt voller Monster und Gefahren auch 27 Jahre nach dem ursprünglichen Release?

Selbst Retro-Liebhaber und Sega-Experten kannten das Original vermutlich lange nur vom Hörensagen, denn Monster World 4 – im Remake Wonder Boy: Asha in Monster World genannt – wurde 1994 ausschließlich in Japan veröffentlicht. Eine Fassung für Europa und Nordamerika mit englischen Texten erschien erstmals 2012 als Download-Titel für die Wii, später dann auch bei Xbox Live und im Playstation Network. Bei Asha in Monster World handelt es sich um eine komplette Neuauflage, jedenfalls theoretisch. Optik und Code-Gerüst wurden neu gestrickt, das Spielgefühl lässt aber keine Sekunde Zweifel zu, dass dieser Titel schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Für Fans der Reihe und alle, die früher alles besser fanden, ist das natürlich ideal – sie bekommen ein echtes Oldschool-Abenteuer mit zeitgemäßerer Optik. Wer sich aber an all die Komfortfunktionen moderner Spiele gewöhnt und eventuell auch keine nostalgische Verbindung zur Wonder-Boy-Serie hat, wirft vermutlich schnell das Handtuch.

Von Monstern und Tempeln

Die grünhaarige Asha vernimmt eines Tages ominöse Hilferufe, verlässt ihr Dorf und reist in die Hauptstadt Rapadagna, um mehr zu erfahren. Die dort amtierende Monarchin ernennt Asha zur Kriegerin, und schon ziehen wir mit dem Segen der Dame sowie dem kleinen Wesen Pepelogoo los, um der Bedrohung des Königreichs durch eine dunkle Macht Herr zu werden. Aus der Seitenansicht springen und kämpfen wir, wechseln wir die Ausrüstung, ändern sich unsere Resistenzen und die Angriffskraft. In das Vulkanverlies sollten wir dementsprechend einen Schild mitnehmen, der Feuerbälle blo-

In die Hauptstadt Rapadagna kehrt ihr immer wieder zurück. Teilweise könnt ihr den Hintergrund an bestimmten Stellen betreten und so Geheimnisse finden.

Asha beherrscht zwar keinen Doppelsprung, kann sich aber vom pelzigen Pepelogoo-Wesen tragen lassen und so höher gelangen oder auch gleiten.

Nicht nur sehen die Figuren im Cel-Shading-Spiel sehr hübsch aus, auch die Animationen sind gelungen und passen zu den jeweiligen Situationen.

Nicht nur eure Ausrüstung verbessert ihr nach und nach, auch euer kleiner Pepelogoo-Begleiter entwickelt sich im Verlauf des Abenteuers weiter.

ckiert. Zur Hauptstadt kehren wir immer wieder zurück, nachdem wir einen Tempel abgeschlossen haben, dort geben wir dann die gesammelten Münzen aus. Eine große Hilfe und weitere Sammelobjekte stellen die Lebenstropfen dar; immer, wenn wir zehn davon gefunden haben, bekommen wir permanent einen weiteren Herzcontainer spendiert. Da wir im Remake auch bereits besuchte Gebiete ein weiteres Mal betreten und somit gezielt auf die Jagd nach übersehenen Lebenstropfen gehen können, wächst die Spielzeit für Komplettionisten ein wenig an – insgesamt ist sie aber mit etwa fünf Stunden nicht allzu umfangreich. Die Speicherfunktion wurde im Vergleich zum Original leicht modernisiert, wir müssen jetzt nicht mehr mit den herumstehenden Opas reden, die als Checkpoints dienen, sondern können manuell sichern, wann und wo wir wollen (abgesehen von Bosskämpfen), mit zwölf Slots ist auch genug Platz vorhanden, um mehrere Savegames anzulegen.

Es steht ihr gut

Ashas neuer Look überzeugt: Die Gestaltung im Cel-Shading-Look ist sauber und niedlich, die Animationen der Heldin versprühen Charme, ob sie nun über eisige Böden gleitet oder sich durch strömendes Wasser treiben lässt. Flüssig läuft das Spiel die meiste Zeit auch. Simplizität herrscht beim Spiel-Design, es gibt zum Beispiel keine Kombos oder allzu komplexe Moves wie in modernen Platformern, (Boss-)Gegner fahren ein sehr überschaubares Angriffsrepertoire auf. Die Handlung dient erfolgreich als Mittel zum Zweck, eine epische Geschichte voller Wendungen oder facettenreiche Charaktere sollte man demnach nicht erwarten. Die Einfachheit bedeutet nun nicht, dass Ashas Ausflug ein reiner Spaziergang ist. Das neue, alte Wonder Boy ist nicht generell unfair, es gibt aber Momente, da kann es trotz Erfahrung und vorsichtigem Spielen brenzlig werden, etwa, wenn man die herabrieselnden Kiesel beim Klettern an einem Seil nicht richtig als Warnung für einen gleich folgenden Felsbrocken interpretiert. Auch ist manchmal nicht sofort offensichtlich, was das Spiel nun vom Spieler erwartet; den ersten Tempel betreten kann man zum Beispiel erst, wenn man das Pepelogoo-Ei erfolgreich am Altar ausgebrütet hat. Der alte Mann vor dem Eingang zum Dungeon erwähnt das aber nicht und sagt nur, man solle sich erstmal bessere Ausrüstung leisten.

Asha in Monster World ist ein kompetentes, sauberes Remake, im Herzen aber ziemlich alt – wer auf Oldschool steht, sollte reinschauen. ■ **Katharina Pache**

Items wie die Bombe erinnern an klassische Zelda-Spiele, genauso wie der Aufbau der Dungeons.

MEINUNG
Katharina Pache

Technisch sauberes, charmantes Remake mit alter Seele und simplem Gameplay

Asha in Monster World ähnelt in dieser Hinsicht stark den anderen beiden Remakes innerhalb der Serie, Wonder Boy Returns und The Dragon's Trap. Sowas spricht vor allem die ältere Zielgruppe mit Retrovorliebe an. Allgemein ist so ein Remake ja ein Drahtseilakt – welche Modernisierungen Sinn ergeben und welche nicht, entscheidet das Studio, und während manche neuaufgelegte Titel am Ende fast wie Spiele aus der Gegenwart wirken, merkt man anderen an, dass ihre Substanz schon älter ist. Zweiteres ist bei Asha der Fall, und dennoch beging ich den folgenschweren Fehler, anzunehmen, das Spiel würde automatisch den Fortschritt sichern. Nun, das war eine falsche Annahme, weshalb ich die erste Stunde zweimal spielen musste. Und natürlich kann ich keine Lebenstropfen liegen lassen, nein, ich muss sie alle haben! Lasst euch das jedenfalls eine Lehre sein und speichert immer brav ab, das erspart euch unangenehme Überraschungen.

Infos

Termin:	28. Mai 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	ININ Games
Entwickler:	Studio Artdink
Sprache:	Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne Cel-Shading-Optik mit guten Animationen
- ✚ Einige moderne Komfort-Features
- ✚ Mehr Lebenstropfen zum Sammeln als im Original
- ✚ Solide Mischung aus Platforming, RPG und Action
- ✚ Läuft fast immer flüssig, präzise Steuerung
- ▬ Recht überschaubare Spielzeit
- ▬ Gameplay wenig facettenreich
- ▬ Dungeon-Gestaltung sehr simpel

Wertung

7

Frische Optik mit Retro-Gameplay: Für alle Spieler, die es gerne klassisch mögen.

TURNIP BOY COMMITS TAX EVASION

Die Geschichte einer Rübe, die ihre Steuern nicht zahlen wollte.

Seit April ist Turnip Boy Commits Tax Evasion für Nintendo Switch erhältlich. Wir übersetzen an dieser Stelle mal schnell den Titel des Abenteuers für euch: Rübenjunge begeht Steuerflucht. Klingt bescheuert? Ist es auch! Aber ob auf die gute oder die schlechte Art und Weise, das klären wir nun im Test, in dem wir den kleinen Gemüsehalunken auf seiner Odysee durch das Steuerrecht begleiten.

Turnip Life = Thug Life

Das Leben als Rübe ist nicht leicht. Vor allem in einer Welt, die durch den Kapitalismus und dessen treuen Anhänger, Bürgermeister Zwiebel, beherrscht wird. Unser Held Turnip Boy kann davon ein ganzes Lied singen. Eines Tages fasst er den mutigen Beschluss, sich von der hörigen Masse braver Steuerzahler abgrenzen zu wollen. In einem wilden Akt der Rebellion zerreißt er seinen Steuerbescheid – in welchem horrende Forderungen abgedruckt sind –, und dieser wandert vom Briefkasten direkt in die Mülltonne.

Ab diesem geschichtsträchtigen Zeitpunkt beginnt unser wildes Abenteuer. Denn vor unserer Haustür lauert schon der Bürgermeister auf uns, um zu verkünden, dass wir ab jetzt aufgrund unserer Schulden sein niederer Assistent werden müssen. Widerwillig begeben wir uns nach seinem Geheiß auf verschiedene Missionen, die uns einiges an Geschick und Kampfkraft abverlangen. Nur so können wir wieder rechtmäßiger Eigentümer unseres Gewächshauses werden, das durch unsere Zahlungsunfähigkeit an die amtstragende Zwiebel übergegangen ist.

Vom Gameplay her lässt sich Turnip Boy Commits Tax Evasion am besten mit einem 2D-Zelda vergleichen. In kleinen, Dungeon-ähnlichen Umgebungen lösen wir mithilfe gefundener Items verschiedene Rätsel, um weiterzukommen. Als Erstes steht uns dabei die Gießkanne zur Verfügung, durch deren Einsatz aus Pflanzen beispielsweise Bomben oder Portale wachsen. Am Ende eines Abschnitts treffen wir auf einen Boss, den wir mit unserer Waffe piksen oder durch die Macht der Gewächse zu Fall bringen können. Sind wir erfolgreich, dann springt für uns ein weiteres Herz, also ein zusätzliches Leben, heraus.

Ein vegetarischer Fiebertraum

Während wir unseren Aufträgen nachgehen, erkunden wir gleichzeitig die farbenfrohe Welt von Veggieville und lernen allerlei exzentrische Bewohner kennen. Unter anderem treffen wir auf eine cholerische Makkaroni und eine Kirsche, die stark an ein bekanntes Anime-Meme erinnert. Die Dialoge machen Spaß und an humorvollen Referenzen zur Popkultur mangelt es definitiv nicht. Es lohnt sich wirklich, jeden Charakter einmal oder am besten gleich mehrmals anzu-

Dieses Item birgt nützliche Kräfte. Es lag einfach irgendwo herrenlos herum, hust, hust.

Das beste Mittel gegen Schnecken ist wie immer ein gezielter Schwerthieb.

Wir bahnen uns einen Weg durch die mit Rätseln befüllten Räume des Rathauses.

Ein kleiner Einblick in den ersten Bosskampf. Die Bomben erleichtern uns das Spiel.

sprechen. Auf diese Weise lassen wir uns keine Gags und witzigen Sequenzen entgehen.

Im Laufe des Spiels entfaltet sich eine Geschichte, deren Ausmaß wir dem verspielten Indie-Titel anfangs gar nicht zugetraut hätten. Zwar wird uns verständlicherweise kein gewaltiger Epos mit tiefgründigen Wendungen geboten, aber immerhin steckt eine Menge ungeahnter Entdeckungen in der Story rund um das Leben der Rübe. Alte Tagebucheinträge gewähren uns zum Beispiel Einblicke in eine geheimnisvolle Vergangenheit. So viel darf sich noch verraten lassen, ohne allzu sehr in grobe Spoiler abzurutschen. Auch wenn ein ausgefeilter Plot wohl nicht Hauptfokus der Entwickler war, können sie mit dieser wertvollen Ergänzung auf jeden Fall überzeugen. Irgendwann haben wir uns zumindest dabei erwischt, wissen zu wollen, was eigentlich hinter all den mysteriösen Begebenheiten steckt. Eigentlich gäbe es dabei sogar wesentlich mehr Potenzial, das hätte genutzt werden können. Eventuell ließe sich das in einem zweiten Teil erneut aufgreifen und weiter ausbauen. Ansonsten wäre das Ganze dann doch noch ein wenig unzufriedenstellend.

Auf die Länge kommt's nicht an

Leider ist das Spiel ziemlich schnell vorbei. Uns wird komprimierter Spaß geboten, der einerseits durchgängig Vergnügen bereitet, aber andererseits auch den faden Beigeschmack eines verfrühten Endes mit sich bringt. Wenn es nach uns ginge, so würden wir uns nach den Erlebnissen mit der fröhlichen Flora Veggievilles noch viel mehr Zeit mit Turnip Boy wünschen. Circa drei Stunden haben wir für einen Durchlauf gebraucht und standen anschließend mit leeren Händen da. Endgame-Content existiert zwar, allerdings geht es dabei nur darum, mit Hinweisen auf verpasste Gegenstände diese zu finden und somit die eigene Sammlung zu vervollständigen.

Aber – und es ist ein großes aber –, die Entwickler haben angekündigt, demnächst ein kostenfreies Update mit einem wiederspielbaren Dungeon zu veröffentlichen, der nach dem Rogue-lite-Prinzip funktionieren soll. Außerdem können wir uns auf eine neue, separate Storyline und weitere Items freuen. Das hört man doch gerne.

Der Stil ist angenehm pixelig und bringt ein gewisses Retro-Feeling mit sich. Durch die minimalistische Gestaltung mit satten Farben kommt Freude beim Hinschauen auf, welche von der unbestreitbaren Niedlichkeit unseres Hauptcharakters nur noch verstärkt wird. Wir können den guten Turnip Boy übrigens auch mit unterschiedlichen sammelbaren Hüten ausstatten, was ein cooles kleines Detail ist.

Ist das echt die Strafe, die auf Steuerbetrug steht? Persönliche Versklavung?

Ohrenschmaus

Besonders hervorzuheben ist der Soundtrack des Spiels. Von fröhlicher 8-Bit-Musik über harte Beats bis hin zu entspanntem LoFi-Hip-Hop ist alles dabei, was man sich nur wünschen kann. Von Anfang an und bis in die Credits zieht sich der Drang, rhythmisch mit dem Kopf zu wippen. Jedes Gebiet hat seine eigene musikalische Untermalung und das füllt die Welt zusätzlich mit viel Lebendigkeit. Ein kleiner Kritikpunkt muss an dieser Stelle noch angemerkt werden, die Belegung der Knöpfe fiel uns unangenehm auf. Normalerweise ist der Action-Button auf Nintendo-Konsolen nämlich bekanntlich der A-Knopf. In diesem Fall hat man sich aber aus nicht nachvollziehbaren Gründen für den B-Knopf entschieden. Der Spielspaß wird dadurch nicht beeinträchtigt, unverständlich ist diese Entscheidung dennoch. Zum Glück lässt sich das Button-Layout aber ja in den Systemeinstellungen der Switch ändern.

Turnip Boy Commits Tax Evasion ist ein Indie-Abenteuer, das mit seinem humorvollen Charme Spieler schnell in seinen Bann ziehen dürfte. Die klare Anlehnung an die Legend-of-Zelda-Reihe ist unverkennbar und gelungen umgesetzt. Wer in nächster Zeit noch einen Nachmittag zu verplanen hat und dafür am liebsten einen Gute-Laune-Garanten nutzen würde, der ist mit Turnip Boy Commits Tax Evasion gut beraten. Und auch, wenn euch das Spiel selbst nicht anspricht, empfiehlt es sich, trotzdem mal auf Youtube in den tollen Soundtrack reinzuhören.

Arlene Dames

MEINUNG
Arlene Dames

Ein wirklich gelungenes Gesamtpaket mit Schleifchen drum

Anfangs stand für mich die Sorge im Raum, dass Turnip Boy Commits Tax Evasion lediglich mit einem abgedrehten Namen lockt, den Erwartungen dann aber nicht gerecht wird. Jetzt kann ich mit Sicherheit behaupten, dass das nicht der Fall ist und ich wirklich durchweg viel Freude beim Testen hatte. Meine Hoffnungen auf eine Fortsetzung, die uns eine großzügigere Portion Turnip Boy gewährt, sind stark. Erst einmal erwarte ich jedoch gespannt das versprochene Update und genehmige mir währenddessen den Soundtrack in Dauerschleife.

Infos

Termin:	22. April 2021
Genre:	Indie-Adventure
Hersteller:	Graffiti Games
Entwickler:	Snoozy Kazoo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Guter Humor
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Ansprechender Look
- ✚ Lebendige Welt
- ▬ Kurze Spieldauer
- ▬ Verschenktes Story-Potenzial

Wertung

8

Turnip Boy Commits Tax Evasion versetzt sofort in gute Stimmung und lohnt sich daher.

MiiTOPIA

Da sind wir wieder, dieses Mal aber für den Test des 3DS-Rollenspiels, das es nun auch auf die Switch geschafft hat. Noch nie war es so unterhaltsam, das Gesicht zu verlieren!

Es stimmt: Miitopia ist wahrlich kein Hardcore-Rollenspiel wie vielleicht ein Monster Hunter Stories, ein Bravely Default, nicht einmal mit Pokémon kann es in Sachen Komplexität mithalten. Aber deshalb passt der außergewöhnliche Titel auch hervorragend zur Zielgruppe, angepeilt werden nämlich in erster Linie jüngere Zocker und Familien. Und für diese Rezipienten ist Miitopia ein sehr charmantes, einfacher Vergnügen, das man sich wunderbar in kleine Häppchen einteilen kann – was wiederum mehr Spaß macht, als es an ein paar wenigen Abenden abzuschließen.

Gemeinsam sind wieher stark

Solltet ihr schon auf dem 3DS auf eure ganz persönliche Abenteuerreise gegangen sein, erwartet euch in der Switch-Fassung nicht allzu viel Neues. Abgesehen von wirklich vernachlässigbaren Details wie Amiibo-Unterstützung ist der wohl wichtigste Bonus der Portierung das Pferd. Ihr trefft es relativ früh im Spiel und dürft es – genau wie alle wichtigen Figuren in Miitopia – selbst gestalten und benennen. Als fünftes Mitglied der vierköpfigen Helden-Party hält sich das Huftier in Kämpfen und auf Wanderschaft im Hintergrund, greift aber ein, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt. Zunächst aber muss die Bindung zwischen Reittier und den Figuren gefestigt werden, das schaltet nach und nach Angriffe oder Unterstützungsfähigkeiten frei. Wie bei allen Protagonisten entsteht Nähe untereinander durch Aktionen im Kampf, bei denen eine Figur der anderen hilft (etwa durch Heilung), oder beim Übernachten im gleichen Zimmer in einem Gasthaus. Das Pferd schläft natürlich im Stall – wen man ihm zur Seite stellt, entscheidet also, zu wem das Ross Freundschaft pflegt.

Grund für die Heldenreise ist das bösartige Tun des finsteren Lords. Er hat den Miis von Miitopia die Gesichter gestohlen! Das lässt ihr selbstverständlich nicht tatenlos zu und schart nach und nach Mitstreiter um euch, mit denen ihr durch die Lande streift, auf der Suche nach Monstern,

Lukas und das Pferd sind eng befreundet. Deshalb kann er im Kampf auch aufsatteln und vom hohen Ross die Pfanne herabsausen lassen.

Für permanente Boni auf verschiedene Statuswerte wie Lebenspunkte, Verteidigung und so weiter mampfen die Recken eingesackte Leckereien.

Was für ein Schuft! Der finstere Lord hat die Gesichter unschuldiger Miis entwendet und auf Monster geklebt!

die die gestohlenen Gesichter unschuldiger Miis tragen. Der Clou am Spiel ist die Möglichkeit, alle NPCs und die eigene Figur im Mii-Editor zu gestalten. Über Freunde und Familie bis hin zu Promis ist da alles denkbar. Wenn ihr euch nicht kreativ genug fühlt oder einfach nur spielen möchtet, könnt ihr aber bei den meisten Gestalten einfach die vorgefertigten Designs aussuchen. Wir empfehlen aber definitiv, die Bastelmöglichkeit zu nutzen, denn mit einer Party aus Freunden macht Miitopia viel mehr Vergnügen.

Kein Stress

Das liegt auch daran, dass der Titel wie eingangs erwähnt sehr simpel gestrickt ist. Auf der Oberwelt sucht ihr euren Startpunkt aus, dann läuft die Gruppe automatisch los. Unterwegs trefft ihr Monster, die ihr in rundenbasierten Kämpfen sehr wahrscheinlich besiegt, denn mit Hilfsmitteln wie dem HP-Streuer (spendet unabhängig von Aktionen wie Angriff oder Magie Lebensenergie) und den sehr nützlichen Synergieeffekten bei enger Freundschaft zwischen den Figuren ist es oft kein Problem, alles kurz und klein zu hauen. Nach ein, zwei Kämpfen, einer davon eventuell ein Boss oder Zwischenboss, ist auch schon das Gasthaus in Sicht, wo sich die Recken erholen, Bindungen vertiefen, neue Ausrüstung kaufen, Ausflüge unternehmen, sich dem Glücksspiel widmen oder stärkende Mahlzeiten verspeisen. Die Anzahl Klassen ist überschaubar, obschon darunter Jobs wie Popstar oder Koch sind, die man nicht in jedem Rollenspiel geboten bekommt. Viel mehr als mit dem Spielprinzip überzeugt Miitopia mit seinem schrägen Charme, der nur funktioniert, wenn man statt vorgefertigten Figuren den eigenen Freundes- und Familienkreis nachbaut. Der virtuelle Chris etwa entschied sich nach einer Nacht im Zimmer mit dem virtuellen Lukas, diesem ein Stück Seife zu schenken – es darf geschmunzelt werden, auch wenn sich einige Sätze und Interaktionen zu schnell wiederholen. Die Gleichförmigkeit des Spielablaufs ist auffällig, weshalb Miitopia in kleinen Portionen besser funktioniert denn als Marathon. Elternfreundlicherweise fragt das Spiel nach längeren Sitzungen, ob man nicht für heute den Abenteurerumhang an den Nagel hängen möchte.

Alleine wegen des Pferdes lohnt es sich für Kenner des Originals nicht unbedingt, ein weiteres Mal zuzugreifen. Als RPG für den Nachwuchs und Familien aber ist Miitopia ein großer Spaß – ein Mehrspielermodus wäre das Sahnehäubchen gewesen.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Rollenspiel light, aber dennoch unterhaltsam

Beim Testen habe ich nicht den Luxus, mir die Zeit zu nehmen, wenn mir danach ist, deshalb fiel mir der immergleiche Spielablauf deutlicher auf, als wenn ich Miitopia zum Spaß gespielt hätte. Allerdings empfand ich das Abenteuer dennoch als kurzweilig und vergnüglich, und das, obwohl ich einen großen Teil davon schon vom 3DS kannte. Miitopia schafft es, wirklich witzig zu sein und trotz seiner Einfachheit rührend – es ist so süß, wenn sich die Mitglieder meiner Party gegenseitig trösten oder anfeuern! Würde ich mir jetzt den Hardcore-Hut aufsetzen, könnte ich natürlich viel meckern: Es gibt zu wenig Gegnerarten, manche Klassen sind nicht besonders nützlich, es gibt zu wenig Attacken und Elementinteraktionen – aber ich finde, Miitopia sollte man mit Blick darauf messen, was es sein will. Und es möchte eben ein Familienspiel sein, das gute Laune verbreitet, den Nachwuchs oder die Eltern nicht überfordert und in dem man die eigenen Freunde und Bekannten in amüsanten Fantasy-Rollen castet.

Infos

Termin:	21. Mai 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr charmante Präsentation
- ✚ Lustige Interaktionen mit selbstgebauten Miis
- ✚ Gut geeignet für Nachwuchszocker
- ✚ Deutlich schärfere Optik als auf dem 3DS
- ✚ Sehr einfach und bequem zu bedienen
- ✚ Läuft flüssig
- ➖ Wenig neue Inhalte abseits vom Pferd
- ➖ Sehr, sehr einfache Grafik

Wertung

8

Simples, niedliches Rollenspiel light mit der Möglichkeit, Freunde und Familie einzubauen

Auf der Oberwelt wählt ihr die Level aus. Die Party läuft automatisch durch die Areale, am Ende wartet ein Gasthaus. Wenn das doch nur in echt auch so wäre!

Mit den praktischen Streuern dosieren wir unter anderem Bonus-Lebens- oder -Magiepunkte, falls es mal knapp werden solle.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

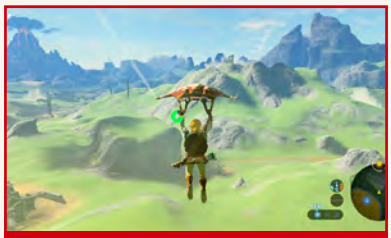
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

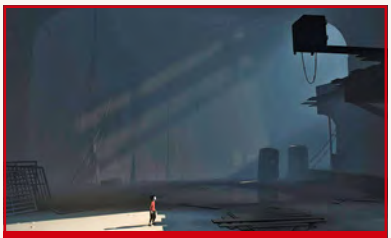
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

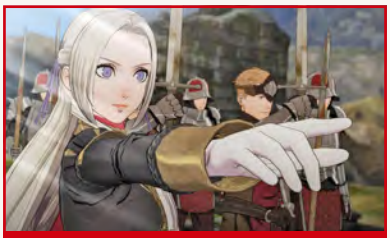
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Für knallharte Ermittler: Löst in L.A. Noire spannende Kriminalfälle und klärt Verbrechen auf.

MY TWO COINS

Das Corona-Virus kommt anscheinend immer mehr unter Kontrolle, Dr. Mario hat sich aber schon längst einfach selbst therapiert. Wie geht es den anderen so?

Nachdem sich die Sonne jetzt doch allmählich blicken lässt, hab ich mir Anfang Juni einen Spaziergang durch meinen Block gegönnt und dabei ein paar Locations in meinem Viertel besucht, an denen ich selten vorbeikomme – das alte Sportheim neben der Schule zum Beispiel. Und zu meiner Überraschung hat meine kleine Stadt dort ein Impfzentrum hochgezogen. Der erste Gedanke, der mir da in den Kopf schoss, war: „Oh, schön, dann muss ich quasi nur zur Haustür raus für meine Spritze!“. Der zweite Gedanke kam dann auch für mich ziemlich überraschend: „Ob es wohl nach der Pandemie noch Videospielmessen geben wird?“

Brauchen wir das noch?

Als ich früher noch selbst als Redaktionsleiter Videospielmagazine produziert habe, hatte ich dadurch immer einen Draht zu unserer Anzeigenabteilung, zu den Publishern und potenziellen Kunden. Das ist jetzt auch schon über fünf Jahre her – und selbst damals war bereits ein Trend vonseiten der Softwareschmieden spürbar: der nach maximaler eigener Kontrolle über die Kommunikation rund um ihre Games. Viele Publisher möchten exakt steuern können, wann, was, wo ihrer Produkte an die Spieler kommuniziert wird. Daher ist ja auch Werbung auf Social Media – und vor allem die Kontroll- und Messfunktionen, die es dort gibt – unter den Produzenten so beliebt. Nun sind die Präsenz-Videospiel-Expos, insbesondere die E3 und Gamescom, im Jahr 2020 coronabedingt ausgefallen und im aktuellen Jahr auch noch durch das Virus gezeichnet. Und so mancher Publisher fragt sich vielleicht: „Hey, wenn es die letzten Jahre auch ohne anspruchsvolle Bühnen-Veranstaltung funktioniert hat, warum sich dann nicht an Nintendo orientieren und grundsätzlich alles in einen eigenen, digitalen Auftritt nach meinen Regeln verlagern?“ Ich mag die großen Messen sehr gerne, allein schon der Stimmung wegen. Das hat einfach einen echten Event-Charakter. Sich mit den Kollegen oder Freunden die Nächte um die Ohren zu schlagen und gemeinsam die großen Präsentationen anzusehen (idealerweise mit Pizza und reichlich Koffein), ist jedes Jahr ein echtes Highlight. Ich würde die E3 oder Gamescom sehr vermissen – aber ich verstehe auch jeden Publisher, der sagt: „Das macht zu viel Arbeit, das kostet zu viel Geld, das passt mir zeitlich nicht in den Produktionsplan. Das mache ich selber. Auf meine Art.“

THE OTHER CASTLE

Wenn die eigene PS5 immer noch auf sich warten lässt, könnte man sich auch noch verpasste Spiele der letzten Konsolengeneration anschauen – das exzellente Prey, zum Beispiel.

An dieser Stelle möchten wir eure Aufmerksamkeit auf einen modernen Klassiker lenken, der nie die Würdigung bekommen hat, die er verdient: Prey (2017). Ein fantastisches Shooter-Abenteuer mit einer grandiosen Storyline und Atmosphäre – ganz im Stil eines Bioshock im Weltall. Man darf eigentlich kaum etwas über das Spiel sagen, bereits ein Kommentar zu den ersten fünf Minuten wäre Spoiler. Wenn ihr Spiele wie System Shock oder Dishonored mögt, höhere Schwierigkeitsgrade nicht scheut und neben der Action auch einen Anteil an Abenteuer und Rollenspiel schätzt, ist Prey ein Toptitel.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

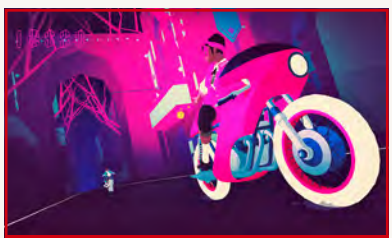
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ihr habt genug von Minecraft? Dann schnuppert doch mal in Dragon Quest Builders 2 rein!

RETRORÄTSELN

Herzlichen Glückwunsch, Sebastian Struß, du warst diesmal nicht nur wieder mit der richtigen, sondern auch mit der schnellsten Antwort dabei! Red Sea Crossing war korrekt.

Zwei richtige Antworten waren es diesmal, eine davon unerhört schnell. Danke, Sebastian! Neuer Versuch: Unser gesuchtes Spiel ist etwas Besonderes. Nicht nur feiert es demnächst seinen 40. Geburtstag, es hat auch einen speziellen Bruder. Und nur den akzeptieren wir als richtige Antwort, sorry. Und bitte, keine Witze über Jason Momoa – der Typ war immerhin Khal Drogo.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

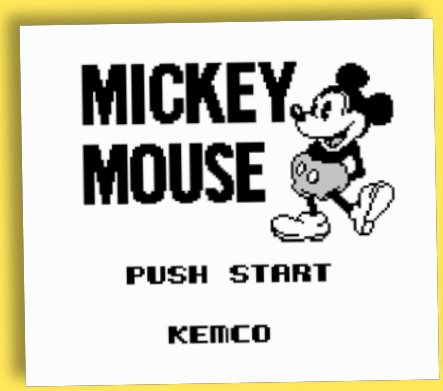
Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

MICKY MAUS AUF DEM GAME BOY

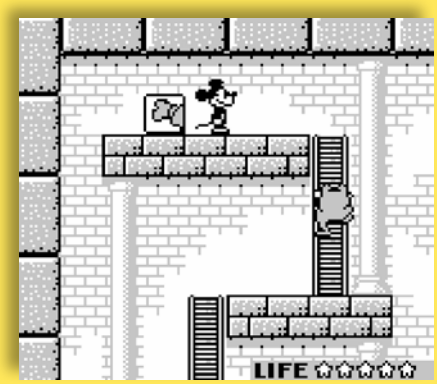
EINE KOMPLIZIERTE GESCHICHTE

Dieser kleinen Micky Maus ziehn' wir jetzt die Hosen aus! Warum die Game-Boy-Spiele mit dem Disney-Helden so merkwürdig waren, welche Firma dahintersteckte und wieso Amerikaner einige der Titel unter ganz anderem Namen kennen, erfahrt ihr in diesem irrwitzigen Retro-Special.



Der erste Teil der Saga erschien nur in Japan für den Game Boy. (Bildquelle: Moby Games)

Mickey's Ultimate Challenge bietet recht einfache Puzzles und Rätsel. (Bildquelle: Moby Games)



Im letzten der Kemco-Micky-Spiele haben die Gegner die Leiternutzung erlernt. (Bildquelle: Moby Games)

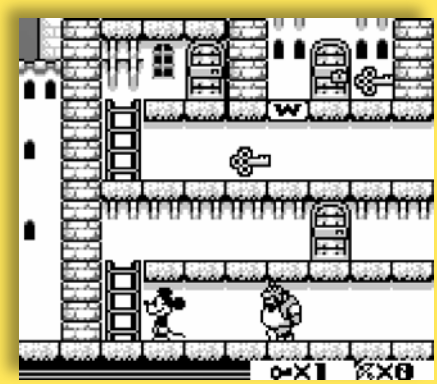
Der gehörnte König entführt Minnie in Mickey Mouse für den Game Boy. (Bildquelle: Moby Games)

Vor einigen Ausgaben druckten wir den Text eines Lesers zu einem Micky-Maus-Spiel auf dem Game Boy innerhalb unserer Community-Rubrik „Ach ja, damals" ab. Und es klingelte bei Katha: Dieses Spiel hatte sie auch besessen! Schon als Kind kam ihr das Spiel irgendwie seltsam vor, wenig Disney-haft, obschon die ikonische Maus ja offensichtlich Held des Abenteuers war. Jedenfalls folgte eine Notiz, dass man vielleicht einen größeren Artikel dazu machen könnte – und hier sind wir nun!

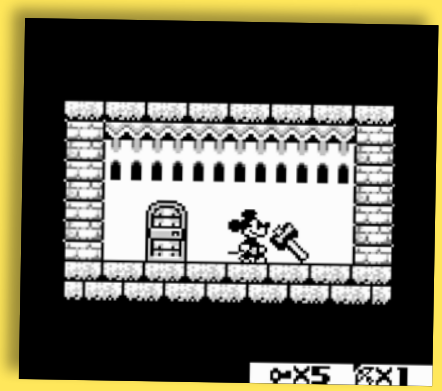
Mickys verworrene Geschichte

Das eingangs beschriebene Spiel heißt Mickey Mouse 2 – beziehungsweise Mickey Mouse, für den europäischen Release ließ man die Ziffer unter den Tisch fallen, da der Vorgänger nur in Japan erschienen war. In diesem Abenteuer aus der Seitenansicht erklimmt der Disney-Held einen Turm, beziehungsweise er kämpft sich Level um Level durch ein Schloss, um seine Geliebte Minnie zu befreien. Der Mäuserich kann nur auf speziellen Feldern springen und muss Schlüssel sammeln, um ein Areal abzuschließen. Ziemlich simpel. Heute ist leichter zu benennen, wieso das Spiel so seltsam wirkt: Statt bekannten Entenhausenern bekam man als Gegner die Kartensoldaten aus Alice im Wunderland zu Gesicht, oder den übellaunigen Stromboli aus Pinocchio. Oberfiesling und Minnie-Entführer war der gehörnte König aus Taran und der Zauberkessel. Ja, das sind Disney-Figuren, mit Micky haben sie aber nichts zu tun. Warum dieses merkwürdige Figurensammelsurium? Vermutlich, weil die Entwickler nicht unbedingt mit viel Liebe zum Ausgangsstoff am Werk, sondern auf Wirtschaftlichkeit bedacht waren: Ein Spiel mit Micky Maus in der Hauptrolle? Wird sich verkaufen, egal, wie viel Sinn die Gegnerzusammenstellung ergibt. Der Geschäftssinn von Kemco zeigte sich in Sachen Micky Maus auch an anderer Stelle. Die Japaner besaßen nämlich die Disney-Lizenz nur für Veröffentlichungen in Japan, in Nordamerika hingegen war das

Kater Karlo verpestet die Luft in Mickey's Racing Adventure. (Bildquelle: Moby Games)



Das Sammelsurium von Disney-Figuren in Mickey Mouse ist merkwürdig. (Bildquelle: Moby Games)

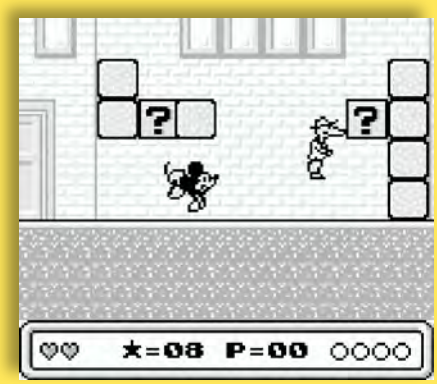


Der Hammer ist in Mickey Mouse von Kemco die liebste Waffe des Nagers. (Bildquelle: Moby Games)

Der letzte Teil der Kemco-Mickey-Saga: Zauberstäbe! bietet ein ähnliches Puzzle-Gameplay wie auch die Vorgänger. (Bildquelle: Moby Games)

Wer kennt es nicht: Man geht mit seinen Freunden bei einem Gruselschloss spazieren, kurze Zeit später werden alle entführt. (Bildquelle: Moby Games)

Auf dem Game Boy Color gab es nur Micky-Rennspiele, keine Platformer! (Bildquelle: Moby Games)



In Mickey's Chase werft ihr Blöcke, anstatt Gegnern auf den Kopf zu hüpfen. (Bildquelle: Moby Games)

In Mickey's Ultimate Challenge wird der Held in eine Traumwelt entführt. (Bildquelle: Moby Games)

Kemco war bei diesem Spiel nur Publisher (in Japan). Deshalb wurde es auch nicht, wie andere die Kemco-Micky-Spiele, gepanscht. (Bildquelle: Moby Games)

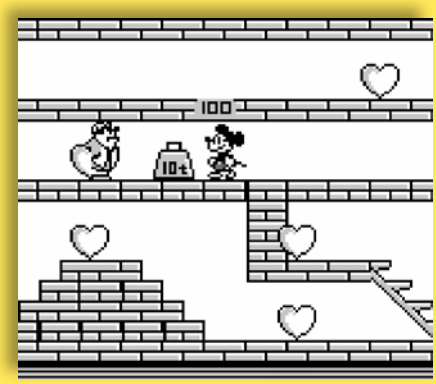
die Baustelle vom (ebenfalls japanischen) Unternehmen Capcom. Deshalb tauschte Kemco für den USA-Release des Spiels kurzerhand alle Disney-Figuren mit Charakteren aus Looney Tunes aus und taufte es um. Ergebnis: Mickey Maus (2) auf dem Game Boy und The Bugs Bunny Crazy Castle 2 auf dem Game Boy sind exakt das gleiche Spiel! Damit nicht genug, verwurstete Kemco den Titel für den Game Boy in Europa 1996 ein weiteres Mal mit dem damals vor allem aus der interaktiven Fernsehshow bekannten Charakter Hugo.

Der nächste Teil der Micky-Maus-Reihe von Kemco für den Game Boy wurde genauso durch den Lizenzfleischwolf gedreht. Während in Japan wieder der Disney-Held nach Schlüsseln suchte, übernahm dies in Europa der übergewichtige Kater Garfield. Und in den USA? Dort nutzten die Japaner den Ghostbusters-Cartoon als Marke. So ganz überzeugend war das Ergebnis logischerweise nicht. Garfield und Odie sind laut dem Ende von Garfield Labyrinth – so der Name der deutschen Fassung – ein Liebespaar, sie posieren vor einem Pixelherz. Man hatte einfach Micky und Minnie aus der Japano-Fassung mit Hund und Katze ersetzt. Und Geisterjäger Venkman hat zwar einen Protonenstrahler, mit diesem kann er Gegnern jedoch nicht schaden, sondern nur Blöcke am Boden zerstören. Wieso? Weil Micky im japanischen Original einen Presslufthammer und keine Schusswaffe besitzt und Feinde per se nur mit Bomben unschädlich gemacht werden können. Weshalb das Gameplay überhaupt vorsieht, dass man Steine am Boden entfernen muss und Micky mit einem Druckluftwerkzeug hantiert, hat einen besonders pikanten Grund: Kemcos ganzes Spiel ist eine dreiste Kopie eines zwei Jahre älteren C64-Titels namens P.P. Hammer and His Pneumatic Weapon. Das Leveldesign und die Rätsel haben die Japaner einfach nachgebaut, belangt wurden sie nie.

Und um die ganze Verwirrung noch konfuser abzuschließen: Auch beim allerersten Micky-Spiel von Kemco, das nur in Japan erschien, handelt es sich um eine Portierung und Zweitverwertung. Das Original kam 1989 für das Famicom heraus und die Hauptrolle übernahm Roger Rabbit. Für den US-Release griff man sich Bugs Bunny – naheliegend, schließlich handelt es dabei ebenfalls um ein Langohr.

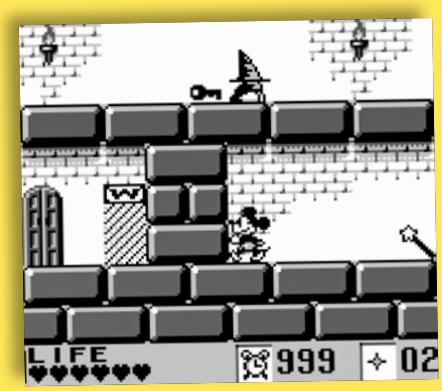
Der Epos endet

Mit dem fünften und letzten Teil der Mickey-Serie von Kemco trat eine Wende ein – es war das erste Disney-Spiel der Entwickler, das in den USA Namen und Charaktere behalten durfte! Bei uns hieß es Mickey Mouse: Zauberstäbe!, spielerisch ähnelte es den Vorgängern: Durch-



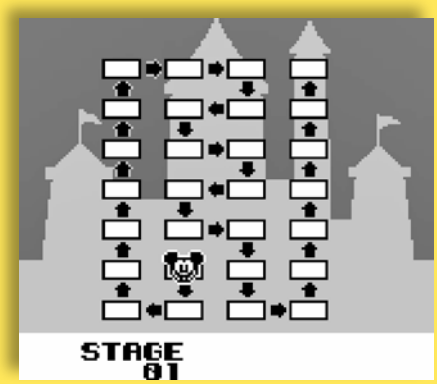
Das erste Micky-Maus-Spiel war eigentlich Port eines Roger-Rabbit-Games. (Bildquelle: Moby Games)

In Japan hieß das Spiel nur Mickey's Chase – das Wort dangerous fiel weg. (Bildquelle: Moby Games)



Mickey Mouse 4 ist eine ziemlich dreiste Kopie eines Atari- und C64-Spiels. (Bildquelle: Moby Games)

Mit dem wunderschönen und spaßigen World of Illusion für Segas Mega Drive konnte keines der Micky-Game-Boy-Spiele mithalten. (Bildquelle: Moby Games)



In Mickey Mouse (2) müsst ihr Level um Level in der Festung voranschreiten. (Bildquelle: Moby Games)

P.P. Hammer war die Vorlage für Kemcos drittes Mickey-Spiel. (Bildquelle: Moby Games)

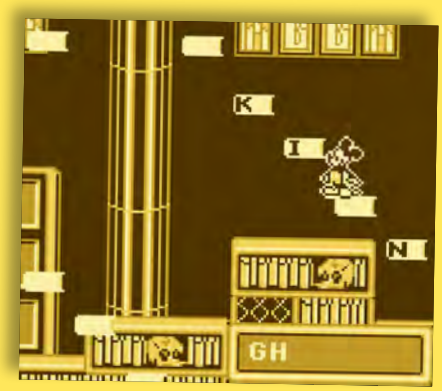
Rare durften auch mal ran: Sie entwickelten zwei Funracer für den Game Boy Color. (Bildquelle: Moby Games)

sucht ein Schloss, um eure entführten Freunde zu retten, dieses Mal sammelt der Mäuserich Einzelteile der Portraits von Goofy, Pluto und so weiter.

Zwar ist das Crazy-Castle-Kapitel damit abgeschlossen, aber Kemco hat ein weiteres Micky-Spiel für den Game Boy auf dem Kerbholz, wenn auch bloß als Publisher: Mickey's Dangerous Chase aus dem Jahr 1992 (in Japan kam der Titel ein Jahr früher auf den Markt). Entwickler war das Studio Now Production aus Osaka. Das gab sich offensichtlich etwas mehr Mühe mit dem Lizenzmaterial, das Abenteuer beginnt in Entenhausen, und Kater Karlo entwendet Micky oder Minnie, je nachdem, für welche Figur man sich entscheidet, ein Geschenk. In Sachen Gameplay ließ man sich von Urgestein Super Mario inspirieren, es handelt sich um einen simplen Platformer. Blöcke, an die man von unten heranspringen muss, um Items zu erhalten, inklusive. Dass Mickey's Dangerous Chase nicht von Kemco selbst entwickelt wurde, bewahrte es wohl vor Panscherei und zig internationalen Wiederveröffentlichungen.

Abseits der Kemco-Spiele gibt es ein paar weitere Micky-Spiele auf dem Game Boy, mit vergleichsweise öden, weil normalen Veröffentlichungsgeschichten: Mickey's Ultimate Challenge ist ein Puzzle-Spiel von Way Forward, das 1994 auf dem Game Boy erschien. Beim 1995 nur in Japan veröffentlichten Tokyo Disneyland: Mickey no Cinderella Shiro Mystery Tour handelt es sich um einen Platformer mit Micky in der Hauptrolle, der aber keinen Presslufthammer, sondern einen Ballon zum Schweben bei sich hat. Und auf dem Game Boy Color erwies nur das Nintendo-Fans bekannte Studio Rare Micky die Ehre, indem es zwei Mario-Kart-ähnliche Rennspiele mit den Titeln Mickey's Racing Adventure (1999) und Mickey's Speedway USA (2001) aus der Wiege hob. Und was Kemco heute macht? Mobile Games.

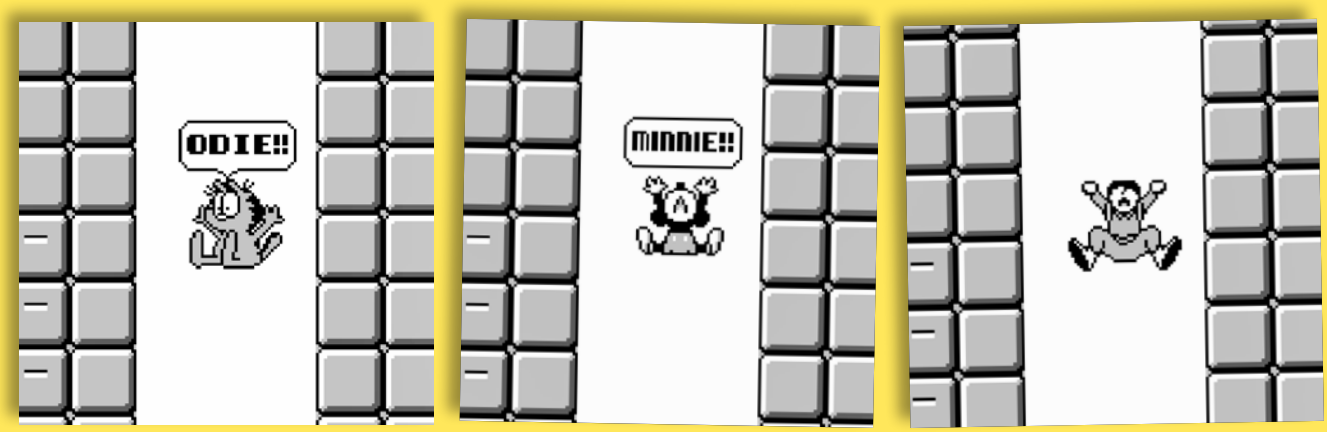
■ **Katharina Pache**



Mickey's Ultimate Challenge wurde von Way Forward (Shantae-Serie) entwickelt. (Bildquelle: Moby Games)

Hat keine Ziffer im Namen, ist aber eigentlich Mickey Mouse 2 und nicht Mickey Mouse (Bildquelle: Moby Games)

In Mickey's Dangerous Chase drohen keine Kartensoldaten, sondern Bulldoggen. (Bildquelle: Moby Games)



Drei Figuren, dreimal das gleiche (geklaute) Spiel: Garfield's Labyrinth aus Europa, Mickey Mouse 4 (Japan) und The Real Ghostbusters (Nordamerika). Traurig: Während Micky und Garfield nach ihrem (laut Spiel) geliebten Partner rufen, ist Venkman offensichtlich sehr einsam. (Bildquelle: Moby Games)

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2001

Die N-ZONE-Ausgabe vor 20 Jahren stand ganz im Zeichen des Wandels. Während seinerzeit die Einführung des Euro als Bargeld hierzulande nicht mehr weit entfernt lag und Gerhard Schröder Bundeskanzler von Deutschland war, präsentierte Nintendo auf der E3 im Mai 2001 den Gamecube sowie zahlreiche kommende Spiele für die neue Konsole der Weltöffentlichkeit. Das machte sich im Vorschaubereich der N-ZONE 07/2001 deutlich bemerkbar, denn die bestand hauptsächlich aus Gamecube-Titeln; darunter beispielsweise Luigi's Mansion, Pikmin, Star Fox Adventures, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2, Wave Race Blue Storm, Eternal Darkness, Mario Kart, Metroid Prime, Super Smash Bros. Melee und weitere. Mit Pokémon Kristall schaffte es auch noch ein Game-Boy-Color-Titel in die Preview, mit Banjo-Kazooie: Grunty's Revenger eines der letzten Rare-Games für den Game Boy Advance. Während die Vorschausektion, typisch für die E3-Zeit, besonders ausgiebig ausfiel, wanderten nur wenige große Titel durchs Testlabor. Nennenswert sind hier lediglich Kirby 64: The Crystal Shards (80) für das Nintendo 64 sowie Alone in the Dark (78) für den Game Boy Color. In einer Reportage befasste sich die damalige Redaktion außerdem mit Nintendos Auftritt bei der damaligen E3 in Los Angeles, ansonsten sorgten die üblichen Rubriken für Abwechslung. Darunter beispielsweise Leserbriefe und Kleinanzeigen, Cheats und Codes für verschiedene Spiele, ein Logbuch zu Pokémon Gold und Silber, eine Komplettlösung zu Excitebike 64 sowie Lesertipps.

LUIGI'S MANSION

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

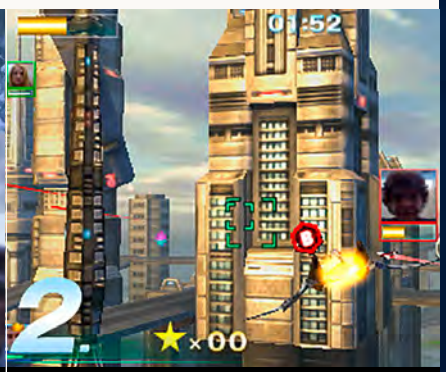
POKÉMON KRISTALL

AUSGABE 07/2011

Vor zehn Jahren wurde die N-ZONE von einem "neuen" Spiele für den 3DS dominiert. "Neu" deswegen in Anführungszeichen, weil es sich eigentlich um einen alten Klassiker aus den 90ern handelt, der seinerzeit für das altehrwürdige N64 erschienen ist: The Legend of Zelda: Ocarina of Time! Mitte Juni 2011 erwachte das Action-Adventure auf der 3D-Handheld-Konsole von Nintendo zu neuem Leben, und zwar in einer komplett überarbeiteten und optisch aufgehübschten Fassung. Link zierte deswegen nicht nur das Cover vor zehn Jahren, Ocarina of Time 3D wurde auch in einem achtseitigen XXL-Test ausführlich auf Herz und Nieren geprüft. Zusätzlich befasste sich die damalige Redaktion im Retro-Bereich mit der Zelda-Historie und beim Spielerforum kamen N-ZONE-Leser speziell zum Thema Zelda zu Wort. Doch damit nicht genug: Auch über eine gigantische Komplettlösung zu Ocarina of Time 3D durfte sich die N-ZONE-Leserschaft freuen! Da gingen die Spiele im Vorschau-Bereich schon fast unter, unter anderem Rayman Origins und Disney Universe für die Wii sowie Star Fox 64 3D, Tales of the Abyss, Radiant Historia und viele weitere Games für den 3DS. Beim Test bekam Ocarina of Time 3D übrigens eine superbe 90er-Wertung. Auch ein paar Wii-Spiele wurden getestet, unter anderem Wii Play: Motion (76), für den 3DS außerdem Lego Pirates of the Carribbean: Das Videospiel (77). Und sonst so? Unter anderem Tipps und Tricks zu diversen Games, interessante Leserbriefe, aktuelle News aus der damaligen Zeit und weitere Retro-Berichte zu Donkey Kong, Dual Heroes und mehr.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

RAYMAN ORIGINS



STAR FOX 64 3D

AUSGABE 07/2016

Vor fünf Jahren befand sich in der Juni-Ausgabe der N-ZONE eine kleine, unscheinbare, zweiseitige Vorschau zu einem Spiel, das nur kurz darauf zu einem weltweiten Phänomen werden sollte. Wisst ihr, welches Game gemeint ist? Kaum zu glauben, dass das schon ganze fünf (!) Jahre her ist, aber es geht um Pokémon Go! Ansonsten wurde die Vorschau-Sektion der N-ZONE 07/2016 unter anderem von Skylanders Imaginators (Wii U), Pokémon Sonne & Mond (3DS) und Phoenix Wright Ace Attorney: Spirit of Justice (3DS) bevölkert. Im Testbereich wanderten mit Kirby: Planet Robobot (78) für den 3DS sowie Tokyo Mirage Sessions #FE (81) für die Wii U nur zwei "klassische" Releases ins Heft; seinerzeit herrschte ja bekanntermaßen weitestgehend Dürre in der Welt von Nintendo, da die Wii U bereits als Flop abgeschrieben wurde und sich die Japaner bis zur Switch im Jahr drauf vor allem mit dem 3DS über Wasser hielten. Dafür wurden einige reine Download-Titel von der N-ZONE-Redaktion bewertet, beispielsweise Pocket Card Jockey (8) für den 3DS oder Super Meat Boy (8), Pixelkunk Monsters (8), Futuridium EP Deluxe (8) und Mario Strikers Charged Football (8) für die Wii U. In einer großen Reportage namens "Hi, Hyrule!" konnten sich Leserinnen und Leser vor fünf Jahren außerdem über offene Spielwelten informieren und bei einem spannenden Retro-Special ging es um alte Games von Disney. Zur Freude aller Retro-Fans behandelte die Redaktion außerdem das Super Nintendo. Sonst noch was? Ja – Tipps und Tricks zu Fire Emblem Fates sowie spannende Community-Beiträge und Leserbriefe zum Beispiel!

KIRBY: PLANET ROBOBOT

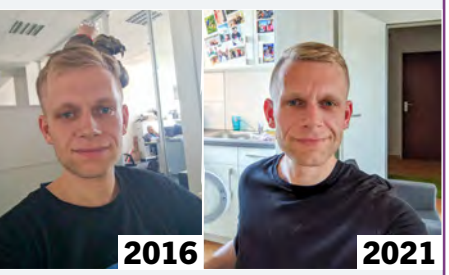
TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

SUPER MEAT BOY

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

ICH SAG TSCHÜSS!



Nach knapp fünf Jahren in verschiedenen Positionen bei der N-ZONE warten nun neue Aufgaben auf mich. Die N-ZONE-Zeit werde ich immer in Ehren halten.

Bekanntermaßen kommt es ja erstens anders und zweitens als man denkt. Oder so ähnlich. So erging es auch mir, als Ende April unsere Chefredakteurin Maria das Gespräch mit mir suchte. Um was es ging, erfuhr ich tags drauf in einem Videocall: Ich soll einen anderen Posten im Verlag einnehmen! Während ihr diese Zeilen lest, arbeite ich bereits seit rund vier Wochen als Social-Media-Redakteur und kümmere mich um Facebook, Instagram, Twitter, Youtube-Community und vieles mehr. Das heißt aber auch: Meine Aufgaben bei der N-ZONE übernimmt jemand anderes und zwar ab der nächsten Ausgabe 08/2021: Ex-Praktikant und nun Volontär Stefan – sagt herzlich Willkommen, liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser!

Tolle Jahre gehen zu Ende

Stefan wird nicht nur meine bisherigen Aufgaben bei der N-ZONE übernehme, er wird das Heft auch mit Tatendrang und Freude bereichern, davon bin ich überzeugt! Für mich endet damit der enge und rege Kontakt mit der N-ZONE-Community nach rund viereinhalb Jahren. Ich selbst stieg im Januar 2017 bei der N-ZONE als Volontär ein, nachdem ich dort bereits im Sommer 2016 Praktikant und in der Zeit dazwischen freier Mitarbeiter war. Aber beim Verlag bleibe ich ja. Als Social-Media-Redakteur hören/lesen wir sicher auch in Zukunft voneinander. Außerdem podcaste ich weiterhin zusammen mit Lukas und Katha jede Woche in Der Nintendo-Podcast. Und für unsere Websites schreibe ich ebenfalls weiterhin, je nachdem, wie viel Zeit ich dafür finde. Aus der Welt bin ich also nicht. In diesem Sinne: Vielen Dank für Jahre der geteilten Nintendo-Leidenschaft und unzählige tolle Beiträge von euch allen! <3 **Euer Johannes**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Herzlichen Glückwunsch an Luise! Liebe Künstler, ihr habt euch wieder selbst übertroffen, vielen Dank an alle! Anlässlich des internen Wechsels von Johannes gibt es ein besonderes Thema: Hannes-Abschiedsgrüße! Ob ihr Johannes zum Toad verwandelt, ihm einfach ein liebes Bild senden wollt – jetzt ist die Gelegenheit! Wir alle sind sehr gespannt! Gewinnen könnt ihr ein weiteres Überraschungspaket. Einsendeschluss ist der 04. Juli 2021. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt wird.

EURE BESTEN SCHNAPP-SCHÜSSE

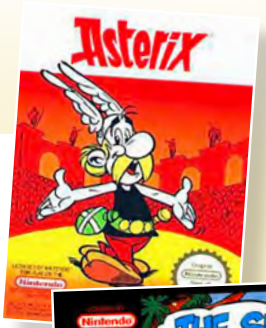
Wir wollen eure besten, tollsten, schönsten, besonderen Schnappschüsse aus New Pokémon Snap sehen – und mit der restlichen Leserschaft teilen!

Leser Marc sagt: Hallo liebes N-ZONE-Team! :-)
Ich heiße Marc Bärenfänger und bin treuer Leser euers Magazin schon über zwölf Jahre lang und bin auch schon mehr als 22 Jahre purer Nintendo-Fan und dachte mir, ich mache bei „eure besten Schnappschüsse“ mal mit, weil ich zurzeit sehr aktiv New Pokémon Snap zocke. Passt ja auch perfekt und ich habe ein paar mein Lieblingsfotos ausgesucht, die ich selbst geschossen habe. Nicht wundern, dass es so viele Geist-Pokémon sind. Diesen Pokémon-Typ liebe ich schon seit meiner Kindheit am meisten, vor allem Gengar ist mein sogenanntes “Markzeichen-Pokémon”. :-D Ich freue mich schon wieder schon auf eure nächste Ausgabe. Ihr macht richtig gute Arbeit, ich freue mich immer wieder, vor allem auf „Warios Sinnlos-Wissen“! Euer teuer Leser Marc Bärenfänger.

N-ZONE: Wir sagen danke, lieber Marc, und freuen uns über deine vielen tollen Bilder! Deine Vorliebe für Geist-Pokémon ist nicht zu übersehen. Gengar ist aber auch wirklich eins der beeindruckendsten Taschenmonster der ersten Generation! Viel Spaß dir weiterhin mit New Pokémon Snap auf der Switch. :-)

Ihr wollt eure liebsten Fotos aus New Pokémon Snap auch abgedruckt in einer der nächsten Ausgaben sehen? Dann schickt ihr ab sofort bitte eure Einsendungen an stefan.wilhelm@computec.de per **Mail mit dem Betreff „New Pokémon Snap“**. Ihr könnt so viele Fotos auf einmal schicken, wie ihr wollt. Mit der Einsendung erklärt ihr euch damit einverstanden, dass eure Bilder in der N-ZONE abgedruckt werden und euer Name danebensteht. **In diesem Sinne: eine fröhliche Fotosafari!**

Hach ja, damals …



Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser, liebe Retro-Freunde, liebe Fans von Nostalgie und alten Videospielen, ich begrüße euch hiermit zum letzten Mal persönlich zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", wo wir die guten alten Zeiten wiederauferstehen lassen und alles feiern, was eigentlich schon lange aus der Zeit gefallen ist. Wer meine Interaktiv-Kolumne noch nicht gelesen hat (einmal zurückblättern bitte): Nicht erschrecken! Ich bleibe dem Verlag erhalten, bin aber mittlerweile primär als Social-Media-Manager tätig und ziehe mich daher mit dieser Ausgabe von meinen N-ZONE-Aufgaben zurück. Zukünftig, also ab der nächsten Ausgabe, begrüßt euch an dieser Stelle mein lieber Nachfolger und neuer N-ZONE-Volontär Stefan. Heute aber melde ich mich nochmal zu Wort. Apropos „zu Wort melden", unser heutiger spannender Beitrag stammt von Dennis und beschäftigt sich ausführlich mit den Comic-Games von Infogrames. Ja, genau die, mit denen sich unsere Redaktionsleiterin Katha bereits in der N-ZONE-Ausgabe 04/2021 im Rahmen eines großen Retro-Specials ausführlich beschäftigt hat. Dennis nimmt den damaligen Beitrag zum Anlass, einmal selbst von seinen langjährigen Erfahrungen mit den bockschweren Spielen der Franzosen zu erzählen. In diesem Sinne, auf ein letztes Mal (für mich): Ganz viel Spaß mit dem Text von Dennis!

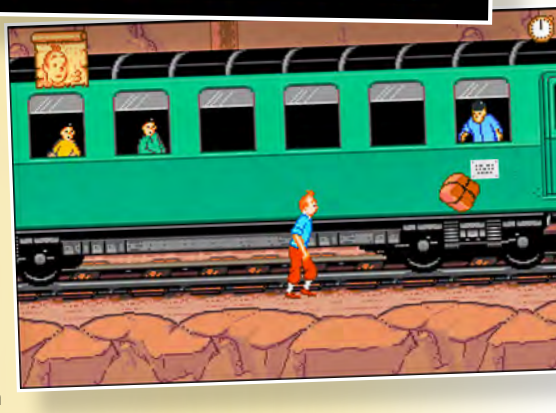
Hallo Johannes,

Kathas' toller Retro-Bericht zu den Game-Boy-Spielen von Infogrames in Ausgabe 288 hat mich dazu motiviert, ein paar Worte für deine „Hach ja, damals …"-Rubrik zu verfassen. Die Spiele zu den Comicreihen Asterix, Tim und Struppi, Lucky Luke und den Schlümpfen haben mich einen großen Teil meines Lebens begleitet, vor allem die der Super-Nintendo-Ära. Doch zurück zum Anfang: Meinen ersten Kontakt mit den Infogrames-Spielen hatte ich mit Asterix für das NES, meiner ersten Konsole aus Kindertagen. In diesem Spiel zog der kleine blonde Gallier los, um seinen Freund Obelix aus der Gefangenschaft der Römer zu befreien. Der Weg war dabei gespickt von Horden von Römern, die verprügelt und von Fallen, die umgangen werden wollten, und führte durch allerlei interessante Orte wie dunkle Wälder, hohe Berge und mysteriöse Pyramiden. Das Spiel blieb mir wohl auch deshalb noch so gut in Erinnerung, da es nach gefühlt unzähligen Versuchen das erste Videospiel war, das ich komplett durchgespielt habe! Meine Güte, war ich stolz damals … Viele Jahre später habe ich das Spiel noch einmal versucht und war beim ersten Versuch in unter einer Stunde durch. Naja, damals erschien alles ein wenig schwieriger …

Das nächste Spiel aus der Reihe, das ich wohl von allen Infogrames-Spielen am meisten gezockt habe, war Die Schlümpfe für das gute alte Super Nintendo, meine bis heute liebste Konsole. Wie wohl die meisten Kinder, die in Deutschland Ende der 80er oder Anfang der 90er aufwuchsen, habe auch ich die Serie im Fernsehen gesehen und die Videospielumsetzung stand in Sachen Präsentation und Vertonung der Fernsehvorlage in nichts nach. Alle Figuren und Orte wirkten sehr liebevoll und detailliert gestaltet und einige der Musikstücke waren stimmige Neuinterpretationen des allseits bekannten Intros der TV-Serie. Im Gegensatz zu Asterix für das NES war der Schwierigkeitsgrad selbst auf der einfachsten Einstellung jedoch als eher … herausfordernd anzusehen, weshalb ich neben freudigen Momenten auch noch einiges an Frust mit diesem Spiel in Verbindung bringe. Ein guter Freund von mir, den ich bereits seit dem Kindergarten kannte, hatte ebenfalls ein Super Nintendo und auch er konnte eines der Infogrames-Spiele sein Eigen nennen, welches jedoch (zumindest aus Sicht eines Grundschülers) wesentlich „erwachsener" war als Die Schlümpfe: Immer, wenn wir Tim in Tibet, ein Spiel basierend auf den gleichnamigen Comic, bei ihm spielten, war ich begeistert von der wunderschönen Optik (was eigentlich für alle Infogrames-Comic-Versoftungen zutraf) und dem für ein Jump & Run zur damaligen Zeit ungewöhnlichen Setting. Denn im Gegensatz zu seinen Genre-Kollegen hüpft Tim nicht durch irgendein Fantasy-Reich, um die Welt oder eine Prinzessin zu retten, sondern besucht „realistische" Orte wie Märkte oder Klöster, um seinen Freund zu finden, der nach einem Flugzeugabsturz im Himalaya verschollen ist.

Was mich damals jedoch gewundert hat war, dass mein Freund, dem das Spiel gehörte, eher selten Lust hatte, es zu spielen, obwohl er eigentlich ziemlich gut darin war. Ihr könnt euch kaum vorstellen, wie sehr ich mich damals freute, als er mir dieses Spiel schließlich zum Geburtstag schenkte! Endlich konnte ich Tim in Tibet quasi unbegrenzt spielen, ohne anderen damit auf die Nerven gehen zu müssen! Mit der Zeit begriff ich allerdings auch, warum andere Leute nicht ganz die gleiche Begeisterung an den Tag legten wie ich, das Spiel zu spielen. Okay, Die Schlümpfe war ein schweres, aber weitestgehend faires Spiel, Tim in Tibet war jedoch in Sachen Schwierigkeitsgrad ein völlig anderes Kaliber. Was bei meinem Freund damals so leicht aussah, waren die Früchte vieler Stunden des Auswendiglernens vertrackter Wege und unzähligen Trial&Error-Passagen. Hinzu kamen spartanisch gesetzte Passwörter und ein gnadenloser Timer, der selbst an sich spaßige Passagen wie das Klosterlevel, in dem man Rätsel lösen musste, um weiterzukommen, frustrierend hektisch werden ließ. Was mich jedoch am meisten störte, war, dass so ziemlich alles in der Spielwelt offenbar ein Interesse daran hatte, Tim an den Kragen zu wollen. Von Fangen spielenden Kindern über winzige Hündchen bis hin zu leblosen Steinen, jede Berührung nagt an Tims ohnehin knapper Lebensleiste. Doch all diesen Hindernissen zum Trotz habe ich wirklich über Jahre hinweg immer wieder versucht, das Spiel zu knacken, kämpfte mich einige Male auch bis zum (vermutlich) letzten Level, der Höhle des Yeti, vor, in der sogar die Berührung mit dem Schatten (!) des Ungetüms ausreicht, um Tim auf einen Schlag das Lebenslicht auszupusten, jedoch vergeblich. Bislang habe ich es nicht geschafft, das Spiel durchzuspielen ... Dennoch, auch wenn ich heutzutage das Spiel nicht unbedingt empfehlen würde, so würde ich es aus meiner Kindheit nicht missen wollen. Dazu verbinde ich mit Tim in Tibet zu viele schöne Momente und vermutlich sorgte es ebenfalls dafür, dass meine Frustgrenze bei späteren Spielen stets recht hoch angesetzt war.

Drehen wir die Zeit nun ein paar Jahre weiter, ich war wohl so Anfang 20 und seit ein paar Jahren bemüht, meine ursprüngliche Sammlung von Super-Nintendo-Spielen (als Kind besaß ich sagenhafte acht Stück) durch Flohmarktbesuche ein wenig aufzustocken, als ich ein mir bis dato unbekanntes Infogrames-Spiel entdeckte: Tim und der Sonnentempel wechselte für eine Hand voll Euros den Besitzer und ich konnte es kaum abwarten zu sehen, was der Nachfolger zu Tim in Tibet so zu bieten hatte. Zu der Zeit konnte ich ehrlich gesagt kaum glauben, dass eines der frustrierendsten und unfairsten Super-Nintendo-Spiele, die ich kenne, einen Nachfolger bekommen hatte. Hatten die Entwickler etwa dazugelernt und die Schwächen des Vorgängers beseitigt, sodass das Gameplay endlich mit der tollen Präsentation mithalten konnte? Nun, um es vorweg zu nehmen, eigentlich nicht. Das Spiel war zwar gefühlt ein wenig einfacher als der Vorgänger (ich konnte es sogar tatsächlich durchspielen!), das fiese Zeitlimit und einige unfaire Passagen waren jedoch nach wie vor vorhanden. Außerdem haben sich völlig absurde Gameplay-Mechaniken ins Spiel geschlichen: Gemäß Anleitung kann Tim mit „X“ Kisten verschieben. Das benötigt man im kompletten Spiel an genau einer Stelle, um weiterzukommen, in der die besagte Kiste komplett von einem Pfeiler im Vordergrund verdeckt wird, so dass man quasi gegen eine Wand drücken muss, um weiterzukommen. Ich habe keine Ahnung, wie oft mir an dieser Stelle die Zeit ausgegangen ist, bevor ich endlich, natürlich per Zufall beziehungsweise planlosem Ausprobieren, die Lösung fand. In einem anderen Level hängt Tim an den Klauen eines Kondors und muss durch schnellen Richtungswechsel versuchen, den Vogel zum Landen zu motivieren. Drückt man während der Flugeinlage den Sprungknopf, lässt Tim einfach los und stürzt in den Tod, egal, wie weit man sich bereits dem Boden genähert hat. Ich kann mich an kein anderes Jump & Run erinnern, das eine eingebaute Selbstmordmechanik mit sich brachte. Alles in Allem eine zwar interessante, aber nicht unbedingt frustfreie Erfahrung.



Damit sich der Kreis nun schließt, möchte ich meinen Bericht mit meinem Lieblingsspiel von Infogrames beenden. Von Alpha zu Omega kommen wir somit von Asterix zu Obelix, genauer gesagt zu Asterix und Obelix für das Super Nintendo. Auch dieses Spiel habe ich hauptsächlich während der Grundschulzeit gespielt und was es von den meisten anderen Jump & Runs dieser Zeit abhob, war ein Koop-Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig, also nicht nacheinander wie bei Super Mario World oder der Donkey-Kong-Country-Reihe, zocken konnten! Die Story des Spiels, in der Asterix und Obelix losziehen, um für Cäsar aus allen Ecken der Welt Trophäen zu suchen, war zwar belanglos, jedoch ein guter Aufhänger, um viele abwechslungsreiche Orte zu besuchen. Und Abwechslung bot das Spiel zuhauf, so musste man in Britannien ein Rugby-Match gewinnen, konnte in Griechenland in bester „Track and Field“-Manier an den Olympischen Spielen teilnehmen und stellte sich in Spanien zum Stierkampf, der ... eigentlich nur eine schwerere Version des 100-Meter-Laufs der Olympischen Spiele darstellte. Okay, Letzterer war kein besonders toller Level. Ich erinnere mich aber noch gut daran, wie ich mit demselben Kumpel, mit dem ich bereits Tim in Tibet gezockt habe, immer wieder mal per Passwort direkt nach Griechenland reiste, einfach weil wir so viel Spaß mit dem Olympia-Level hatten! Mittlerweile habe ich jedes der Infogrames-Comicspiele für das Super Nintendo gespielt und die meisten auch beendet (zu einigen gibt es von mir sogar Leser-Reviews auf Gamezone zu lesen). Woher meine Faszination für die Infogrames-Versoftungen kommt, kann ich mir selbst rational eigentlich nicht erklären. Heutzutage würde man die meisten dieser Spiele wohl als Grafikblender der damaligen Zeit ansehen, in ihnen steckte meiner Meinung nach jedoch sehr viel mehr Detailliebe und Herzblut als in anderen dahingeschluderten Lizenzspielen. Doch entweder schienen die Entwickler den Spielern zu viel zuzutrauen, sie wollten die Spielzeit der gar nicht mal so kurzen Spiele strecken oder es handelte sich einfach nur um Sadisten. Viele Grüße,

Dennis Walytek

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an stefan.wilhelm@computec.de – er liebt Retro wie auch Hannes nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 7)

SUPER MARIO
BLOW UP! SHAKY TOWER

Das analoge Geschicklichkeitsspiel wartet auf einen Besitzer! Um den Turm herum müssen die Figuren aus dem Mario-Universum platziert werden, allerdings vorsichtig, sonst fällt die Kugel oben in der Mitte herab und die Runde ist verloren! Das Spiel ist in Originalverpackung, achtet aber bitte darauf, dass es wegen verschluckbarer Kleinteile nicht für Kinder unter vier Jahren geeignet ist. Viel Glück!

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Shaky Tower“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 04. Juli 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Name in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH:
ASHA-FANPAKET

Über das prall gefüllte Paket mit Merchandise zu Wonder Boy: Asha in Monster World freut sich Johannes Kuban aus Erfurt! Wir bedanken uns bei der großen Zahl von Teilnehmern und drücken allen die Daumen für die kommenden Gewinnspiele.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Im vergangenen Monat wurden wir wieder gerade von euch überrannt! Wow, was war da denn los?! Rund 350 korrekte Einsendungen haben wir zum Cover-Raten in Ausgabe 06/2021 erhalten, das ist sogar nochmal mehr als vor zwei Monaten, als wir ebenfalls bereits regelrecht von euch überflutet wurden! Woran es auch liegen mag, eins ist sicher: Gesucht war letztes Mal der Rare-Klassiker **Donkey Kong Country**, im Jahr 1994 für das Super Nintendo Entertainment System erschienen! Aufgrund der schieren Masse an Teilnahmen müssen wir uns diesmal bei den namentlich genannten Teilnehmern wieder auf eine Auswahl beschränken. Eine Person allerdings wurde als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren und soll an dieser Stelle daher gesondert erwähnt werden: **Guido Frede aus Wiehl**! Herzlichen Glückwunsch und wir danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme!

Neben **Guido** haben das Cover außerdem richtig erkannt (Auswahl):

René Fischermann, Andi Hammerl, Maximilian Schröter, Petra Fischer, Maik Schüßler, Wolfgang Duttler, Frank Wenzel, Sven Fischer, Stefan Lautenschläger, Axel Singe, Tanja Thiede, Viktor Preger, Andre Haugg, Irene Merkel, Gerlinde Kaneberg, Sandra May, Dieter Dohmen, Axel Vollmer, Annemarie Stöber, Susanka Metzner, Lutz Radloff, Kurz Frank Wenzel, Frederic Holz, Haike Blinn, Elvis Allert, Benno Barantanda, Stefan Stelzer, Antje Ruster, Patrick Ebnöther, Ferdinand Bötel, Jan Rossius, Heike Severin, Frank Lucas, Jürgen-E. Reimers, Anna Vatter, Milca Peric, Catrin Barantanda, Timm Stoffers, Elke Breslein, Conny Drees, Roland Dettling, Kathrin Reh, Leonie Frike, Winfried Freyer und Tobias & Julia Pflug.

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. Juli 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Ein folgenschwerer Fehler ereignete sich im letzten Heft, der zu so vielen Hinweisen durch Leser sorgte wie vermutlich noch nie zuvor. Nun gut, "folgenschwer" ist übertrieben, eigentlich ist es dann doch nur ein kleiner Vertipper beziehungsweise ein kleiner Logikfehler, der offensichtlich beim Korrekturlesen niemandem auffiel. Immerhin feiert Johannes seinen N-ZONE-Ausstand deswegen aber nochmal mit der Bockmist-Mütze … ähm, aktuell aus dem Homeoffice eigentlich eher mit der Bockmist-Maske, siehe Bild. Was ist passiert? Der Tatort befindet sich auf Seite 7 in der Rubrik „Aktuelles" beim Steckbrief zu König Buu Huu. Dort steht beim ersten Auftritt der vorgestellten Spielfigur die Information, dass eben jener erste Auftritt in Luigi's Mansion 3 gewesen wäre. Das ist natürlich falsch! Der erste Auftritt von König Buu Huu war logischerweise bereits im Jahr 2001 auf dem Gamecube, und zwar im allerersten Luigi's Mansion! Bemerkt und mitgeteilt haben uns das Jorne Kolweyh, Luca Dengel, Nico Kramis, Dexter Schlossnagel, Markus Krull sowie Marco Lauscher. Herzlichen Dank euch allen für die Aufmerksamkeit und Schande über Johannes' Haupt!

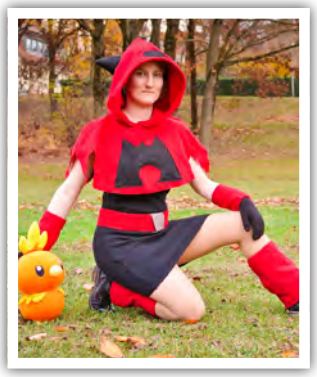
• Noch ein Patzer, der auf Johannes' Kappe geht, befindet sich nur eine Seite weiter: Seite 8, immer noch die Aktuelles-Rubrik, diesmal die Zusammenfassung der Indie-World. Die berühmten Teenage Mutant Ninja Turtles bezeichnet er hier nämlich fälschlicherweise als "Teentage Mutant Ninja Turtles". Okay, eigentlich nur ein harmloser Tippfehler, liest sich aber ziemlich doof und ist deswegen dem stets aufmerksamen Andi Hammerl aufgefallen, der uns darauf hinwies. Auch dir ein herzliches Dankeschön!

• Tatort Nummer drei: Das N-ZONE-Cover-Raten der Interaktiv-Rubrik auf Seite 91. Tatverdächtig: Als für die Rubrik zuständiger Redakteur erneut … nun, Johannes. Was ist passiert? Bei der Auflösung des vorherigen Cover-Ratens hat sich ein weiterer Tippfehler eingeschlichen, der sich ziemlich witzig liest: "Jetz Force Gemini". Der richtige Titel des N64-Klassikers wäre natürlich "Jet Force Gemini" gewesen. Bemerkt haben das Yildiz Berkan sowie Patrick Ebnöther. Daher auch euch beiden ein großes Dankeschön!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Simon Langkemper und seine Cosplay-Gruppe fröhnen ihrem Hobby schon seit längerem zusammen und haben sich in dieser Zeit schon in die unterschiedlichsten Outfits geschmissen und zahlreiche Messen und Events gemeinsam besucht. Auf den Bildern seht ihr sie in den Outfits verschiedener krimineller Pokémon-Teams wie Rocket.

COSPLAY

Liebe N-ZONE-Redaktion!

Mein Name ist Simon Langkemper. Vor 14 Jahren habe ich mich zum ersten Mal an die N-ZONE gewandt, denn ich drehte damals mit Freunden einen The-Legend-of-Zelda-Fan-Film. Wenn ich den heutzutage gucke, ist er mir peinlich, aber jeder hat mal irgendwo angefangen und es folgten auch noch zwei weitere (deutlich bessere) Zelda-Filme sowie andere Projekte. Unser aktuelles Vorhaben ist eine Helden-Parodie namens „Heldenmüsli“ und hat nichts mit Nintendo zu tun. Aber ich mache nicht nur Filme, ich cosplaye auch, gemeinsam mit meiner Cosplay-Gruppe namens „Cofamii“. Wir leben alle in und um Freiburg im Breisgau. Diese Gruppe gibt es nun seit 2009. Die letzten Jahre, von 2020 mal abgesehen, sind wir deutschlandweit auf immer mehr Conventions gegangen. Unser „Hauptevent“ war all die Jahre über die Frankfurter Buchmesse. Darauf haben wir immer hingearbeitet und auch fast immer ein Gruppen-Cosplay gemacht. Zwischenzeitlich entdeckten wir aber auch die Comic-Cons für uns. Die Themen unserer

Gruppen-Cosplays waren unter anderem Minecraft, Pokémon, Harry Potter und Avengers. Für die N-ZONE habe ich Bilder herausgesucht, auf denen wir als verschiedene Team-Rüpel der Pokémon-Organisationen verkleidet waren. Das war 2017/18 auf der Frankfurter Buchmesse und auf dem Anime-Festival in Freiburg. Dabei sind Jonas und Simi als Team-Rocket-Rüpel, Maike als Team-Magma-Rüpel, Katha als Team-Aqua-Rüpel, Flo als Team-Skull-Rüpel und ich als Team-Plasma-Rüpel zu sehen. Zu finden sind wir auf Instagram als "cofamii" und auf Youtube unter „Simon Silberphönix", dort befinden sind auch die Zelda-Filmtrailer. Vielleicht schaut ihr mal rein oder eventuell melden sich noch andere Cosplay-begeisterte Leser, was sehr interessant wäre. Liebe Grüße und bleibt gesund!

Simon „Silberphönix" Langkemper

N-ZONE: Lieber Simon, wir danken dir vielmals für deinen Beitrag und die wunderbaren Schnappschüsse eurer Gruppe in euren von Pokémon inspirierten Cosplays! Wie du schon andeutest, finden nun ja bereits länger keine großen Events, Messen und Ähnliches mehr statt und bis es wieder soweit ist, dass tatsächlich auch Großveranstaltungen ausgerichtet werden, wird es sicherlich noch eine ganze Weile dauern. Schade daher, dass ihr eure Kunst derzeit nicht in der Gruppe und auf Veranstaltungen ausleben könnt. Umso schöner wird es dafür dann aber sicherlich, wenn es irgendwann wieder soweit ist! Gerne kannst du dich dann wieder mit neuen Fotos bei uns melden, die wir dann auch gerne abermals an dieser Stelle abdrucken! :-)

Anna Kapfer hat mit ihren sechs Jahren eine beeindruckend majestätische Prinzessin Peach gezeichnet!

SAMMELKARTEN

Hey Hannes,
auf der Suche nach alten Gamecube-Spielen habe ich vergessene Schätze entdeckt, von denen ich dachte, sie verschenkt zu haben, zum Beispiel meine Pokémon-Sammelkarten. Ich hoffe, irgendwo noch mein Yu-Gi-Oh!-Deck zu finden, aber ich glaube, es verloren zu haben. Keine Ahnung, ob die Karten im Bild wirklich wertvoll sind, aber so etwas wie die Simpsons-Karte ist auch einfach gut für die Erinnerung. Von den Naruto-Karten-Packs sind noch zwei verschlossen! Ich wünsche dir viel Spaß weiterhin und Grüße alle ganz lieb. Bis dann

Marc

JOHANNES: Lieber Marc, ich danke dir sehr herzlich für den Schnappschuss deiner wiederentdeckten Sammelkarten!

Unser treuer N-ZONE-Leser Werner Linzmeier präsentiert uns seine beeindruckende Nintendo-Sammlung – beziehungsweise einen kleinen Teil davon!

Ich interessierte mich ja persönlich sehr für das Thema und habe mich vor kurzem auch erst intensiv mit dem Hype um die Pokémon-Sammelkarten befasst und viel Zeit in diesem Paralleluniversum verbracht. Daher freut mich dein Beitrag ganz besonders. Auch das Simpsons-Sammelkartenspiel ist mir wohlbekannt, habe ich als Kind selbst auch gesammelt und gespielt. Hach, da werden Erinnerungen wach ...

SAMMLUNG

Hallo Johannes,
heute sende ich euch einen kleinen Teil meiner Nintendo-Sammlung. Die Pokémon-Spiele sind zu 100% alle echt, sie sind schon jahrelang in meinen Besitz. Heutzutage gibt es ja immer mehr Fälschungen, da es auch immer mehr Sammler gibt. Vor 25 Jahren hat man nur belächelt, dass ich Nintendo-Spiele sammle. In der heutigen Zeit ist es normal. Wie sich die Zeiten ändern! Heutzutage steht meine Sammlung bei circa 2.300 Spielen, nur für Nintendo-Konsolen, Doppeltes nicht mitgerechnet, Amiibo-Figuren und Karten aber schon.

Werner Linzmeier

JOHANNES: Lieber Werner, auch dir danke ich herzlich und vielmals für deine Schnappschüsse! 2.300 Spiele ... wow, ich weiß gar nicht, was ich sagen soll – absolut beeindruckend! Gut, dass du dem Sammeln, deiner Leidenschaft, die

Kira Raito war mal wieder kreativ und hat sich eine Kirby-Mütze gemacht. Knuffig, wie Kirby eben. Wir sind immer wieder beeindruckt von deinen Werken, liebe Kira – mach weiter so! :-)

ganze Zeit über treu geblieben bist. Auch damals schon, als das Umfeld dies noch müde belächelte. Heute kannst du dafür auf eine absolut beeindruckende Videospiel- und Merchandise-Sammlung blicken und wirst gerade sicherlich von unzähligen Sammlerinnen und Sammlern beneidet!

NINTENDO-SAUSE

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
da unser Sohn im April Geburtstag hatte und ein genau so großer Videospiele-Fan ist wie wir, haben wir ihm eine Dekoration zu Switch und Super Smash Bros. Ultimate gebastelt und noch dazu einen passenden Kuchen gebacken. Da wir von Game Boy bis Switch alle Konsolen und Handhelds von Nintendo (und noch die Dreamcast von einem ehemaligen Konkurrenzunternehmen) besitzen, ist es außerdem schon eine Tradition, dass dann für eine Woche alle Spiele und Konsolen im Wohnzimmer aufgebaut werden, eine richtige Retro-Woche also. Auch unsere jüngere Tochter hat dabei jedes Jahr viel Spaß. Letztes Jahr noch hat sie versucht, mit den Fingern über den Game-Boy-Bildschirm zu wischen. Ich habe ein paar Bilder mitgeschickt und hoffe, ihr könnt die Bilder abdrucken, das würde unseren Sohn sicher freuen!
Liebe Grüße,

Stefan Koller

N-ZONE: Lieber Stefan, ein herzlichstes Dankeschön an dich! Das klingt ja absolut fantastisch und wie ein absoluter Traum für jeden Nintendo- und Gaming-Fan – egal, ob jung oder alt! Schön, dass ihr eure Kinder für eure Leidenschaft begeistern könnt und ihnen die Freude an Nintendo und am Zocken mit auf den Weg gebt. Damit ist klar: Die nächste Generation steht bereits in den Startlöchern! :-D

PODCAST

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin Jannis, zwölf Jahre alt und aus der schönen Lausitz. Ich höre seit mittlerweile über einem Jahr euren Nintendo-Podcast und habe nach wie vor viel Spaß damit. Ein Zeitschriften-Abo habe ich natürlich auch! Da ich auch gerne über Gaming-Themen rede, aber kaum Menschen kenne, mit denen ich so tief in die Materie abtauchen kann, wie ich es gerne tun würde, habe ich beschlossen, einen

Der Sohn von N-ZONE-Leser Stefan hatte im April Geburtstag und wurde mit einer riesigen Nintendo-Sause überrascht – inklusive Smash-Kuchen und XXL-Switch!

Mellymiew hat einen wilden Meisterdetektiv Pikachu entdeckt! Beziehungsweise hat sie die Zeichenutensilien bemüht und den Detektiv so verewigt– toll! :-D

eigenen Versuch in der Podcast-Welt zu starten! Falls ihr mal Lust habt reinzuhören, findet ihr "Junis The Gaming Podcast" zum Beispiel bei Google Podcasts und Spotify. Gerne könnt ihr ihn auch teilen oder etwas darüber posten. Liebe Grüße und macht weiter so, euer treuer Leser und Hörer Junis (oder mit richtigem Namen Jannis)! :-)

Jannis

N-ZONE: Lieber Jannis, herzlichen Dank für deinen Beitrag! Es freut uns, sehr sogar, dass wir dich mit unserem eigenen Podcast vielleicht ein Stück weit dazu inspiriert haben, deine eigene Show aufzuziehen – sehr cool! Gerne teilen wir dein Projekt hier an dieser Stelle mit der N-ZONE-Leserschaft. Lieber Jannis, bleib dran und hab ganz viel Spaß beim Podcasten!

RELEASE

Hallo Johannes,
seit einiger Zeit nun beobachte ich die Terminliste besonders wegen einem Spiel und frage mich, ob sich seit Monaten bei euch dort ein Fehler eingeschlichen hat. Es geht genauer gesagt um das Spiel Haven, das bei euch als Release mit 2021 angegeben ist. Genauer gesagt ist dieses Spiel bereits erschienen, es kann seit Anfang Februar im eShop heruntergeladen werden. Ist das bei euch untergegangen? Viele Grüße,

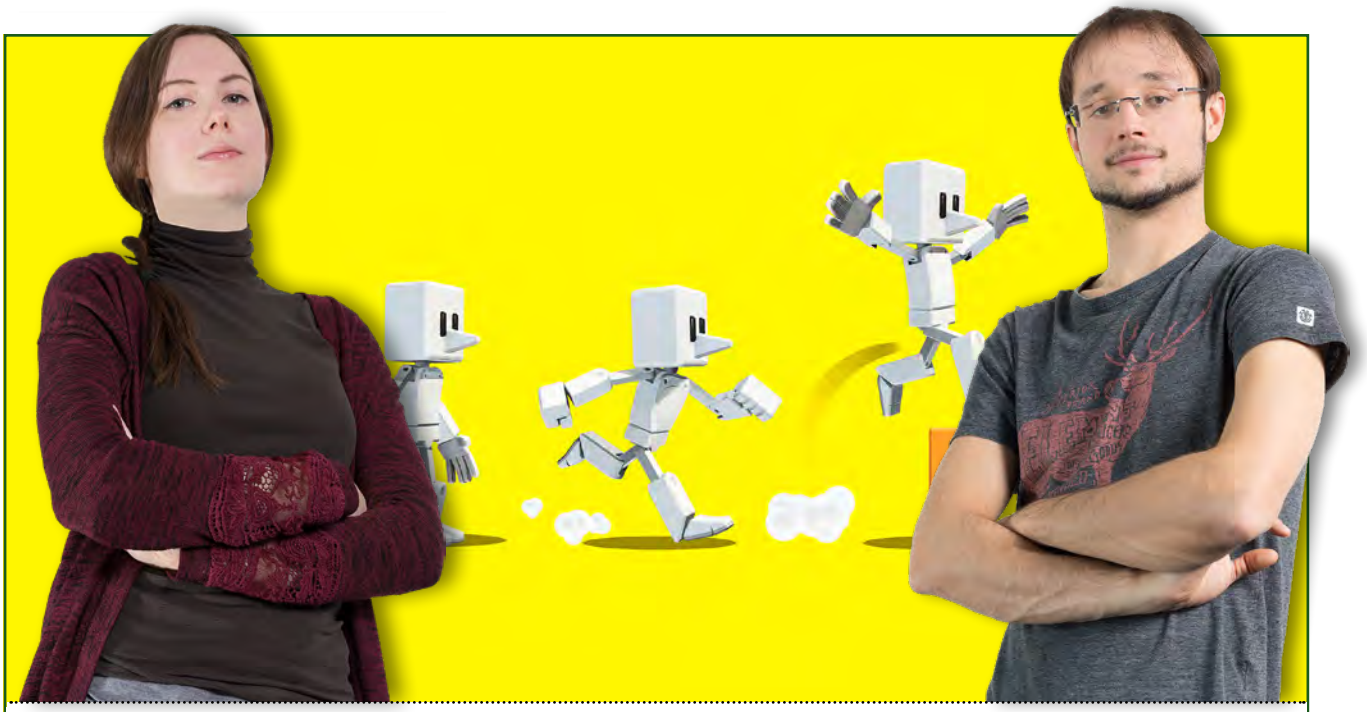
Sebastian Seidel

JOHANNES: Lieber Sebastian, danke dir vielmals für deinen Hinweis, da hast du natürlich völlig recht! Das Spiel ist tatsächlich bereits im Februar dieses Jahres im eShop der Switch erschienen. Warum der Titel bis zur letzten Ausgabe noch in der Terminliste stand? Nun, da ist uns Haven wohl einfach durchgerutscht. Tatsächlich listet selbst die offizielle deutsche Nintendo-Website als Release immer noch 2021. Offensichtlich ist das Spiel auch bei der Switch-Firma irgendwie durchs Raster gefallen. Sowas aber auch!

Auch diesen Monat hat sich unser treuer N-ZONE-Leser Ewald Hojesky bei uns mit zahlreichen Schnappschüssen gemeldet. Diesmal zu sehen: Weitere Fortschritte bei seinen Kopfhörern sowie zwei Fotos von Ewald im Nintendo-Outfit!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



SPIELEND SPIELE MACHEN?

Anfang Juni erschien das Spielestudio für Nintendo Switch – wir konnten es zwar noch nicht ausprobieren, stattdessen diskutieren wir nun: Gibt es zu wenige solcher Titel?

KATHA: Es gibt einige Spiele, bei denen man nebenbei die Grundlagen von Programmieren lernt, zum Beispiel Warioware: Do It Yourself für den DS oder auch Human Ressource Machine. Dreams für die Playstation könnte man sicherlich auch mit ein wenig gutem Willen in diese Schublade einordnen. Und jetzt, Anfang Juni, kommt mit dem Spielebaukasten für die Switch ein weiteres Programm dieser Art dazu – zeitlich hat es für einen Test leider nicht gereicht, das holen wir in der nächsten Ausgabe nach. Gaming ist eines der am weitesten verbreiteten Hobbys weltweit, und sicherlich träumen einige junge Zocker davon, selbst einmal an einem Zelda, Mario oder Wasauchimmer mitzuarbeiten. Da frage ich mich schon: Wieso gibt es nicht mehr solcher Programmierspiele? Erscheinen sie Publishern nicht attraktiv genug? Schließlich handelt es sich ja doch mehr um Software als um klassische Games, man muss selbst kreativ werden. Aber man könnte so theoretisch Nachwuchstalente ausmachen und dann rekrutieren, es kommt ja auch vor, dass große Studios Modder einstellen, die sich schlicht durch die Erstellung von Zusatzinhalten erfolgreich um eine Stelle als Coder beworben haben.

LUKAS: Ach, ich finde, du übertreibst beziehungsweise untertreibst da ein bisschen. Es gibt ja doch eine ganze Handvoll Spiele, die einem erlauben, selbst sehr kreativ zu werden. Und mehr ist es ja auch nicht – im Grunde ist das „Programmieren“ in Spielestudio ja nicht viel anders als jenes in zum Beispiel Super Mario Maker. Da muss man sich nicht in HTML- oder wie auch immer bezeichnete Codes einlesen und diese verstehen, sondern hat klar beschriftete, leicht bedienbare grafische Oberflächen. Die sind mal kunterbunt wie eben in Super Mario Maker, mal relativ nüchtern gehalten wie in Spielestudio, mal extrem komplex und umfangreich wie in Dreams auf der PS4, mal grundsolide, aber in ihrem Funktionsumfang eingeschränkt wie etwa bei den Leveleditoren vieler Far-Cry-Spiele. Aber klar, trotzdem hast du recht, überbordende Mengen an Vertretern dieser Art von Software gibt es dann auch wieder nicht. Das Konzept geht halt weit weg vom Prinzip „nimm den Controller in die Hand und los geht’s“, sondern erfordert Einarbeitungszeit und, was wahrscheinlich noch relevanter ist, zumindest ein Grundverständnis von Design sowie eine gewisse kreative Ader. Das schreckt viele potenzielle Käufer ab, die sich da überfordert fühlen, denkst du nicht auch?

KATHA: Kann ich nachvollziehen, das ist wie die Angst von Autoren vor dem leeren Papier: Wenn man zu viel kreativen Freiraum hat, wirkt das oftmals eher erdrückend als inspirierend. Mir geht es bei komplexen Level-Editoren oft auch nicht anders! Aber ich könnte mir entsprechende spielerische Lernprogramme sehr gut im Rahmen von Unterricht vorstellen, falls das noch nicht genutzt wird. Ein Bekannter von mir, Informatiker, hat etwa hat nebenbei zum Spaß Apps und simple Spielchen für Smartphones programmiert. In der Schule wäre so ein eigenes Mini-Spiel ja auch ein nettes IT-Klassenprojekt? Ich bin natürlich nicht vom Fach und habe die Schulinnenräume das letzte Mal vor über zehn Jahren gesehen, deshalb sind das nur meine Vermutungen, aber ich glaube, dass es noch viel Nutzungspotential im Bereich „spielend programmieren“ gibt. Solche Games (im Zweifelsfall sogar ein simpler Editor) können einem ja auch einfach zeigen: Ja, das ist was für mich, das interessiert mich, ich möchte mehr darüber lernen.

LUKAS: Absolut, und gerade mit Blick auf die jüngste und die kommenden Generationen, die ganz anders mit Technik aufwachsen werden als wir, kann es nur wertvoll sein, von Anfang an nicht nur mit dem Handy umgehen zu können, sondern auch zu verstehen, warum alles so funktioniert, wie es funktioniert. Das ist eine riesige Chance.

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

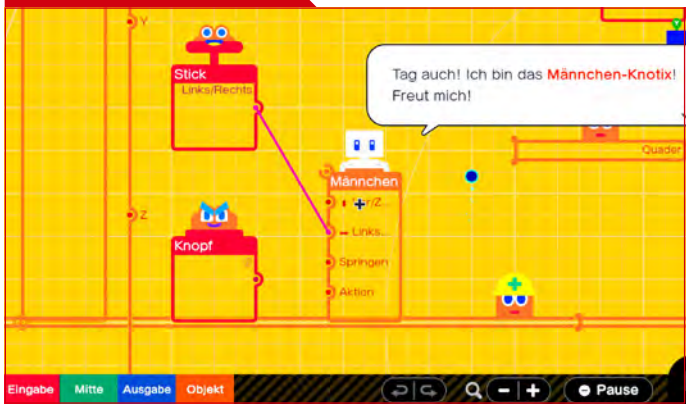
Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 08/2021

ab 21.07.21 am Kiosk

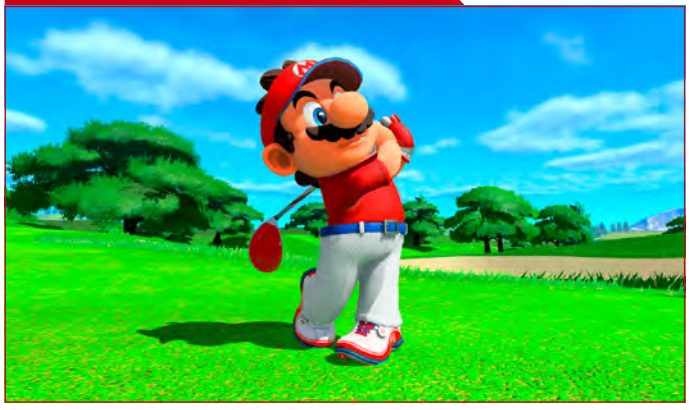
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SPIELESTUDIO (Test)



Wer kauft denn noch Spiele, wenn man sie kurzerhand selbst programmieren kann? Ob das wirklich so einfach ist, testen wir nächsten Monat.

MARIO GOLF: SUPER RUSH (Test)



Ob Marios neues Sportspiel wirklich so super ist, wie es der Titel verspricht, erfahrt ihr in unserem Test zum Spiel in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

SPIELE, DIE DIE WELT VERÄNDERTEN (Special)

Viele Spiele haben die Gesellschaft nachhaltig geprägt – und einige davon sind Nintendo-Marken! In diesem Special geht es um die einflussreichsten Spiele aller Zeiten.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Yannik Cunha, Arlene Dames, Christian Dörre, Richard Engel, Michael Grünwald, Daniel Link, Monika Himmelsbach, Jonas Höger, Benjamin Kegel, André Linken, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Paula Sprödefeld, Dominik Zwingmann
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ANZEIGE

Humanscale Freedom Headrest

Limited PCGH Edition

PCGH Edition in zwei Varianten verfügbar:

- **Bürostuhlreferenz jetzt als PCGH Edition**
- **Perfekte Ergonomie für Gamer & auch für das Home Office**
- **Selbstarretierende Mechanik und Wippfunktion der Lehne**
- **Synchron verstellbare Armlehnen, die der Rückenbewegung folgen**
- **10 Jahre Garantie**
- **Mit** Stoffbezug **für 799 Euro statt 1.433 Euro**
- **Mit** Lederbezug **für 1.299 Euro statt 2.306 Euro**

www.pcgh.de/headrest

Leasing lohnt sich. Für alle.

Leasing ist günstiger als du denkst – auch für Privatpersonen.
Profitiere jetzt von bis zu € 6.000,- Umweltprämie für dein neues Elektro- oder Hybridauto. Zusammen mit LeasingMarkt.de bieten wir dir das größte Online-Leasing-Angebot in Deutschland.

Jetzt entdecken auf www.autoscout24.de/leasing

* 2/3- Beispiel gem. § 6a Abs. 3 PAngV: Ein Privat-Leasing-Angebot der Hyundai Capital Bank Europe GmbH, Friedrich-Ebert-Anlage 35-37, 60327 Frankfurt am Mainfür das Fahrzeug Hyundai i10 EDITION 30 49kw, bei 11.416,00 € Nettodarlehensbetrag, 0 € Leasing-Sonderzahlung, 89 € monatliche Leasingrate, 24 Monate Laufzeit, 10.000 km Laufleistung pro Jahr, 2.136,00 € Gesamtbetrag, 1,49 % effektiver Jahreszins p.a., 1,49 % p.a. gebundenem Sollzins, Bonität vorausgesetzt.

AutoScout24